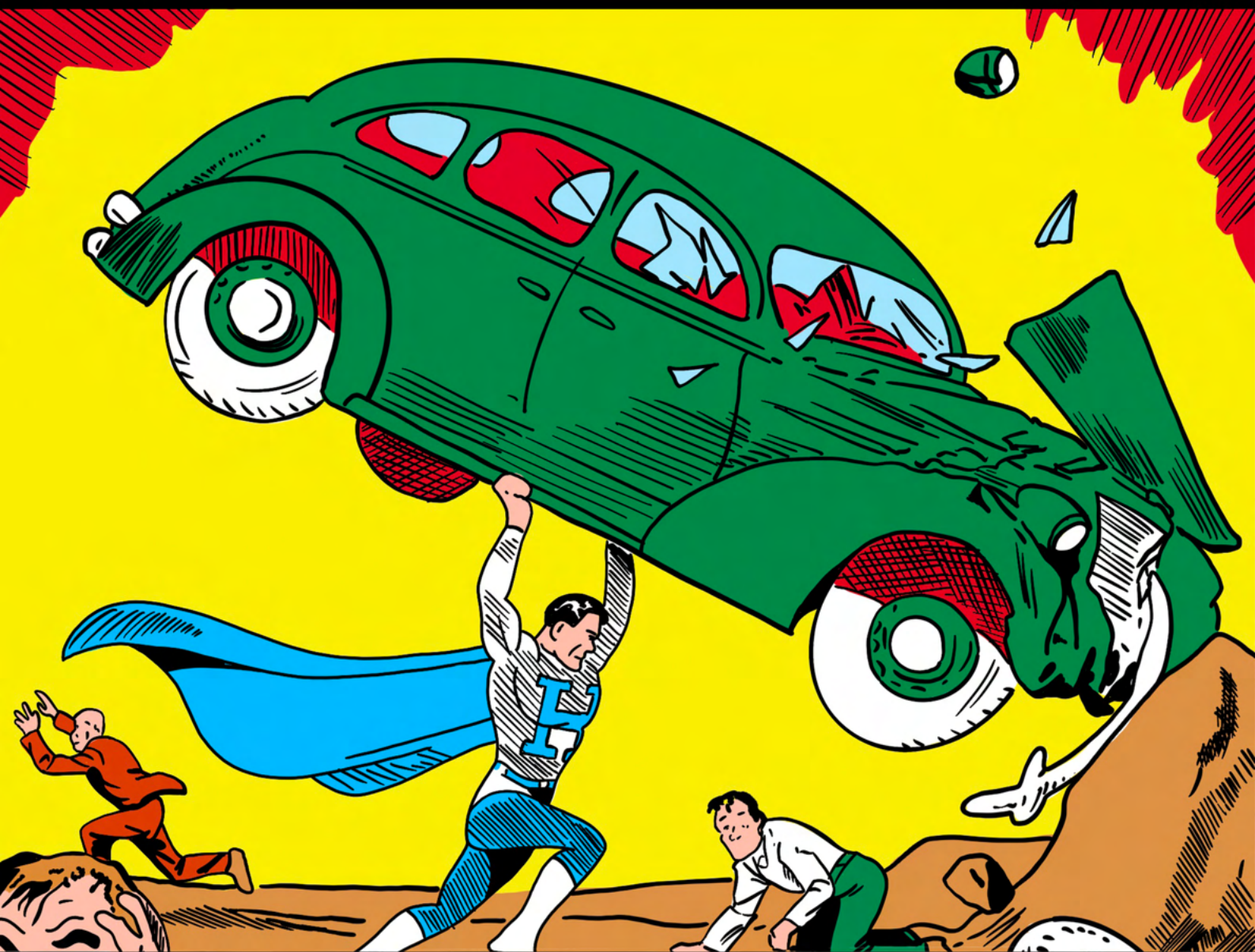


TRABAJO FINAL DE GRADO

# *EL* CHACHI JIROU

Jairo Morata González  
Tutor: Carlos Miranda Mas



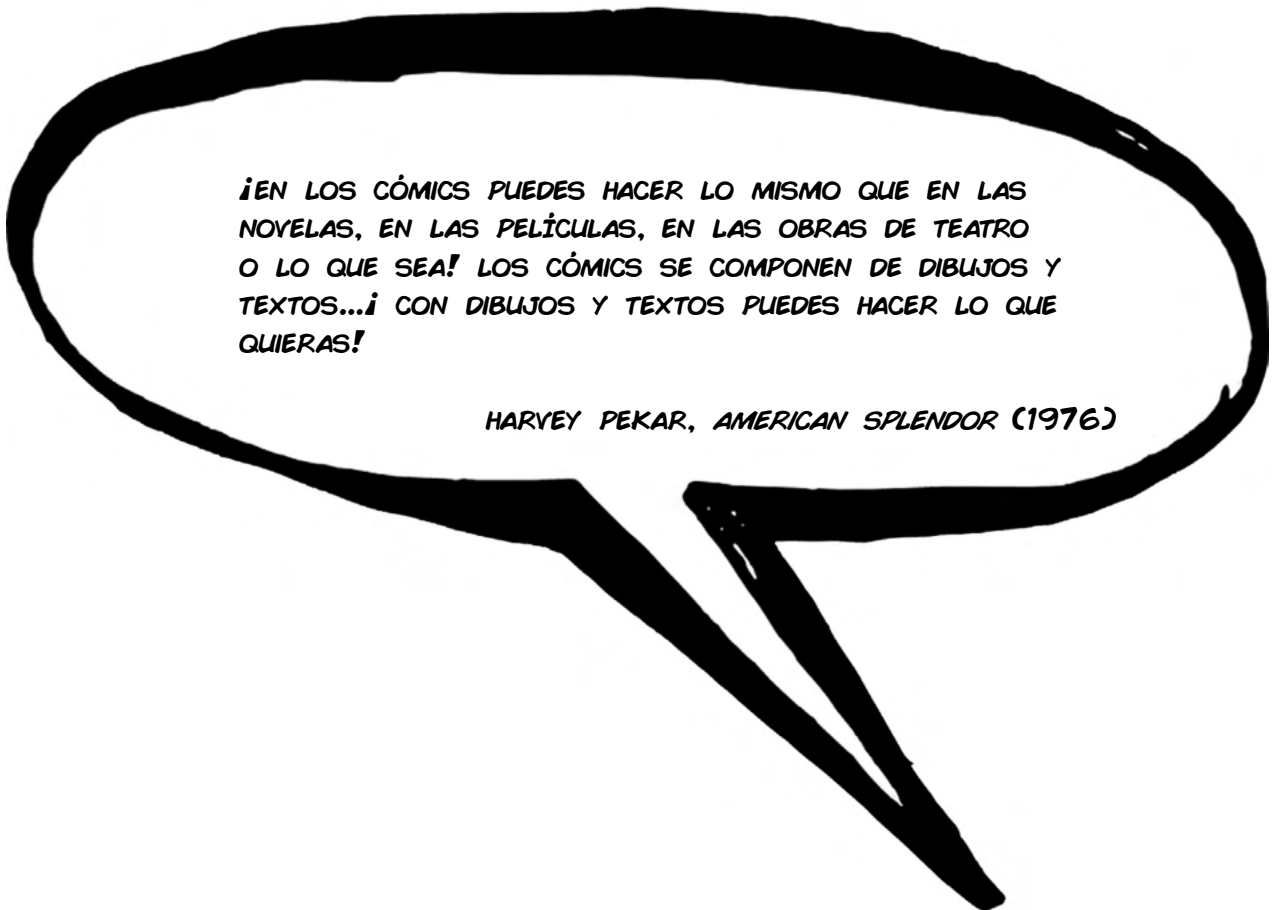
TRABAJO FINAL DE GRADO

*El Chachi Jirou*

Jairo Morata González

Universidad de Málaga. Facultad de Bellas Artes. Septiembre de 2021

Tutor: Carlos Miranda Mas



*¡EN LOS CÓMICS PUEDES HACER LO MISMO QUE EN LAS  
NOVELAS, EN LAS PELÍCULAS, EN LAS OBRAS DE TEATRO  
O LO QUE SEA! LOS CÓMICS SE COMPONEN DE DIBUJOS Y  
TEXTOS...¡ CON DIBUJOS Y TEXTOS PUEDES HACER LO QUE  
QUIERAS!*

*HARVEY PEKAR, AMERICAN SPLENDOR (1976)*

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE/  
ABSTRACT AND KEYWORDS

ÍNDICE:

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.....5

IDEA.....6

PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICO.....7

1. BASE METODOLÓGICA Y TEMÁTICA..... 7

2. APERTURA FORMAL.....15

3. DESARROLLO FINAL.....22

4. CONCLUSIONES.....38

CRONOGRAMA.....40

PRESUPUESTO.....41

BIBLIOGRAFÍA.....42

FILMOGRAFÍA.....46

VIDEOGRAFÍA.....47

WEBGRAFÍA.....48

ANEXO: DOSSIER GRÁFICO.....49

El presente documento recoge el proyecto realizado por el alumno Jairo Morata González para su Trabajo de Fin de Grado. A lo largo de las siguientes páginas se expondrá de forma detallada la investigación tanto plástica como teórica realizada, indagando en las múltiples fuentes que han servido como sustento para la consolidación de la propuesta finalmente planteada.

La serie de *comic books* titulada “El Chachi Jirou” se presenta como un ensayo gráfico que pretende explorar las posibilidades narrativas del medio del cómic ante su aproximación abierta a la hibridación con recursos y estrategias inherentes a otras disciplinas. Como justificación argumental para llevar a cabo esta acción se toma a reconsideración un género de gran peso histórico dentro del medio: el de los superhéroes.

Palabras Clave:

Arte contemporáneo, cómic, narratología, narración gráfica, superhéroes, cultura popular, sociedad, apropiacionismo, re-contextualización, ensayo gráfico, Estados Unidos, Andalucía.

.....

This document collects the project carried out by the student Jairo Morata González for his Final Degree Project. Throughout the following pages, the plastic and theoretical research carried out will be exposed in detail, investigating the multiple sources that have served as support for the consolidation of the proposal finally raised.

The series of comic books entitled “ El Chachi Jirou ” is presented as a graphic essay that aims to explore the narrative possibilities of the comic medium in the face of its open approach to hybridization with resources and strategies inherent in other disciplines. As a argumentative justification to carry out this action, a genre of great historical weight within the medium is taken for reconsideration: superheroes.

Keywords:

Contemporary art, comics, narratology, graphic storytelling, superheroes, popular culture, society, appropriationism, re-contextualization, graphic essay, United States, Andalusia.



## IDEA

La serie de *comic books* titulada “El Chachi Jirou” se presenta como un recopilatorio de relatos cortos, en cada uno de los cuales se exploran una amplia cantidad de recursos, lenguajes y estrategias provenientes de múltiples disciplinas. Todo esto en pro de realizar una investigación acerca de nuevos modos narrativos dentro del medio del cómic, resultantes de una aproximación al mismo de la forma abierta y flexible que permiten distintas retóricas críticas, estrategias y enfoques discursivos del arte contemporáneo.

Como terreno de juego para el desarrollo de este ensayo narrativo se toma el interés personal por un género de gran peso histórico dentro del cómic: el de los superhéroes. En concreto, abordándolo a través una aproximación reflexiva y crítica sobre los aspectos ideológicos, comerciales y culturales que encierra la figura arquetípica del superhéroe.

Partiendo de una premisa quijotesca (donde un individuo andaluz cree ser un superhéroe) y haciendo uso de la apropiación para su perversión de las estrategias comerciales y editoriales típicas del mercado norteamericano, se pretende poner en consideración las cuestiones inherentes a la figura mítica del superhéroe, a través de su recontextualización e interacción con el entorno cotidiano del protagonista.

## PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICO

Antes de entrar en el grueso de este documento, es fundamental entender que localizo el inicio de esta línea de investigación en la asignatura de Proyectos Artísticos II del tercer curso. Desde ese punto en adelante inicié una línea de investigación que tuvo su continuidad a lo largo del resto de asignaturas de la carrera hasta concluir en el proyecto específico que aquí se presenta. Por este motivo, más allá de relegar este periodo anterior a febrero de 2021 a un breve apartado de trabajos previos, debo reconocerlo como parte fundamental de la evolución del trabajo. Por otro lado, quisiera indicar que muchos de los avances en el proceso de exploración formal quedan indicados a modos de pie de foto en razón de que necesitan ser ilustrados y he entendido forma como la más clara y natural con respecto a la narración del texto.

### 1. BASE METODOLÓGICA Y TEMÁTICA

Como mencionábamos anteriormente, todo arranca en la asignatura de Proyectos Artísticos II a principios de 2020. Previamente, ya en algunos de los ejercicios de primero y segundo, había estado tanteando, por mi afición al cómic, pequeñas aproximaciones a su iconografía, estética o estrategias narrativas. Sin embargo, no fue hasta ese segundo semestre del tercer curso cuando me planteé la posibilidad de iniciar un proyecto artístico donde este se posicionase como el medio fundamental para su desarrollo. Quería explorar las posibilidades narrativas que podía brindar a través del uso de distintas retóricas críticas, estrategias y enfoques discursivos que permite el arte contemporáneo. Con esto en mente, rápidamente comprendí que la metodología de trabajo ortodoxa de este medio (escribir un guion absolutamente planificado que posteriormente es dibujado), coartaría el juego procesual que tanto caracteriza a la práctica artística en la actualidad.

En mi búsqueda preliminar de un modelo de trabajo que me permitiese desarrollar un proceso de investigación plástico abierto, encontré en obras como *Rambla arriba, Rambla abajo...* (2001) de Carlos Giménez (Fig. 1), *El Vecino. Historias* (2019) de Santiago García y Pepo Pérez (Fig. 2) y en la adaptación a relatos gráficos de Alberto Breccia de *Los mitos de Cuthulu* (1974) de H.P. Lovecraft (Fig. 3) una posible solución. Por su parte Giménez recurría a pequeñas micro-narraciones de sentido propio para, en

su acumulación conjunta, permitir al espectador comprender la totalidad de la reflexión social que estaba planteando. Pepo Pérez y Santiago García se sirvieron de este tipo de estructuración fragmentada para aplicar a cada historia alternativa de su obra principal diferentes recursos visuales, plásticos o narrativos que sirviesen para potenciar el sentido de las mismas. Por último, Breccia adaptó de forma breve muchas de las historias de terror del escritor H.P. Lovecraft. Debido al largo tiempo desempeñando esta labor, cada una de estas iba siendo reflejo de su evolución técnica e intereses, encontrando de esta forma variaciones estilísticas o de recursos (como por ejemplo la incorporación del collage) muy notorias de un relato al siguiente. Además, en los tres casos, la recopilación conjunta de esas historias independientes en un formato libro hacía que, pese a su autonomía, se generasen relaciones entre ellas, creando un sentido de conjunto.



Fig. 1  
Carlos Giménez  
*Rambla arriba, Rambla abajo...*  
2001



Fig. 2  
Santiago García y Pepo Pérez  
*El Vecino. Historias*  
2019



Fig. 3  
Adaptación a relatos cortos  
gráficos de Alberto Breccia de  
*Los mitos de Cthulu* de H.P.  
Lovecraft  
1974

Estos referentes me llevaron a la conclusión de que el trabajo por historias cortas de no más de cinco páginas me permitiría explorar, de forma rápida en cada una de ellas, un amplio abanico de recursos y estrategias que se fuesen amoldando a mis necesidades narrativas y diesen pie al desarrollo natural de una investigación plástica que sirviese para generar una ampliación narratológica del cómic (Fig. 4 y 5). La disposición conjunta de estos relatos, abordados bajo un planteamiento temático global uniforme, permitiría, a través de su interrelación, presentar una propuesta final cohesionada. En esencia, debía construir un ensayo narrativo con imágenes.

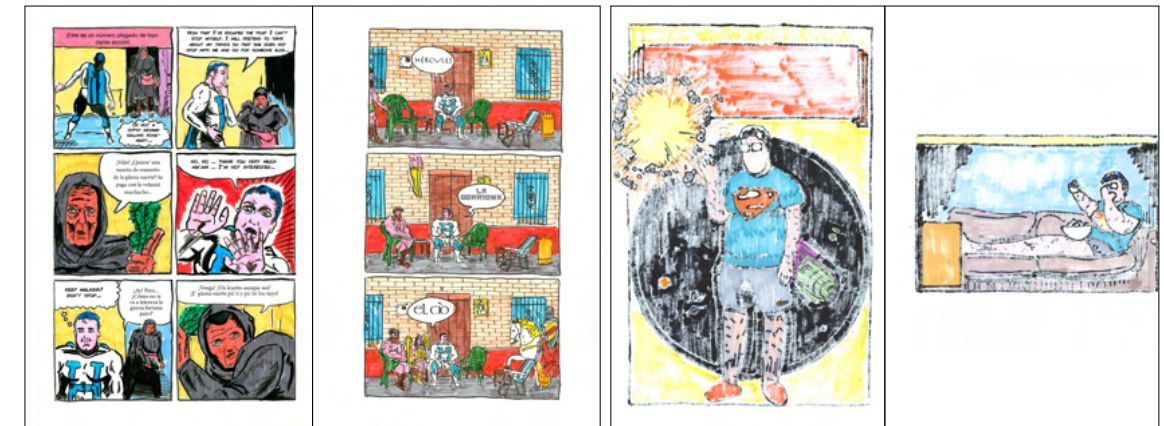


Fig. 4  
Selección de páginas de *El Chachi Jirou* n° 12 y 14  
2021

En varios relatos uso el rotulador para generar una estética cutre como contestación al virtuosismo técnico del dibujo en el *comic book* ortodoxo.

Fig. 5  
Selección de páginas de *El Chachi Jirou* n°1  
2021

Aproveché la transparencia generada por el rotulador en la otra cara del papel para abordar, en una nueva historia, cuestiones acerca de la ocultación de lo anti-estético y la realidad. Esto es ejemplo claro de la progresión de la investigación a partir del propio hacer.

Teniendo lo más importante del proyecto claro, mi afición por la época clásica del género de los superhéroes marcó un terreno temático perfecto y coherente (por su evidente vinculación histórica con el medio), que usar como excusa para desempeñar mi exploración. Me interesé especialmente por la condición mítica que estos personajes encerraban, y cómo su propia imagen se convertía en recipiente de una serie de valores morales e ideológicos que podían llegar a influir directamente en el comportamiento de sus receptores. Este acontecimiento es entendido por Milagros Arizmendi en su libro *El Cómic* (1975) como actualización de los valores míticos clásicos:

*Aparecen en nuestros días una extraordinaria gama de manifestaciones míticas que se unen a la persistencia inconsciente de elementos o motivos míticos que subyacen en nuestro comportamiento y que se reflejan en la repetición de ciertos temas o en la apelación a imágenes arquetípicas. Evidentemente estas expresiones (debido a que el mito es una 'realidad viviente' que responde a 'profundas aspiraciones') se amoldan a las 'realidades' y 'aspiraciones' de nuestro tiempo y, por lo tanto, se adaptan a una profunda transformación cultural, sin perder, claro está, una cierta irracionalidad que, por otro lado, define el mito.<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Arizmendi, Milagros. *El cómic*. Barcelona: Editorial Planeta, 1975. Cit. en Matos, Diego. "La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe". p. 178. En *CuCo, Cuadernos de cómic*, n° 1 (2013). Disponible en: [http://cuadernosdecómic.com/docs/revista1/cuadernosdecómic\\_1.pdf\\_p.178](http://cuadernosdecómic.com/docs/revista1/cuadernosdecómic_1.pdf_p.178) [8 de agosto de 2021].



Esa condición influyente enmarcada en un contexto irracional de la que habla la autora, me llamaba especialmente la atención. La perspectiva tan idealizada y rotunda con la que estas figuras divulgan ciertos valores como la moral, la estética o la responsabilidad, solo pueden entenderse de esa forma gracias al amparo ficcional de las obras que las recogen. De asumirse, tal y como se plantean, fuera de éstas, entrarían en conflicto con la complejidad y matices de un contexto real, generando situaciones de disonancia o absurdo. Este simple acto de reemplazamiento contextual es suficiente para evidenciar la disfuncionalidad del modelo de comportamiento que exponen estos personajes tan consagrados, lo que lleva automáticamente a su desmitificación. Esta resignificación crítica del modelo arquetípico del superhéroe es un enfoque temático ya muy trabajado, especialmente a partir de la década de los 80's. Mencionar algunas obras como: *Watchmen* (1986) de Allan Moore y Dave Gibbons, *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller, *Invencible* (2003) de Robert Kirkman, Cory Walker y Ryan Ottley, *The Boys* (2006) de Garth Ennis y Darick Robertson o el *Kick Ass* (2008) de Mark Miller y John Romita Jr. La conclusión final que por lo general se plantea con este tipo de propuestas es la asunción de la figura del individuo ordinario, con sus matices morales e ideológicos, como verdadero modelo de comportamiento que se adapta a las necesidades fluctuantes que el mundo real exige. Esta reflexión, pese a lo versada que estaba ya por grandes figuras, me interesó mucho. Por este motivo, decidí asumirla como el tema general de cohesión de mis distintos relatos. Pese a que consideraba la forma de crear esta propuesta, tanto por la metodología como por la experimentación plástica, como una forma de abordar un tema tan trabajado



Fig. 6  
Pepo Pérez y Santiago García  
Página de *El Vecino*. Vol 1

como es la desmitificación del superhéroe desde un enfoque particular en relación a propuestas como las anteriormente referenciadas, seguir sumando nuevos horizontes.

Fue entonces cuando me volvía a fijar en el trabajo de Santiago García y Pepo Pérez. Esta vez, en sus tres volúmenes de *El Vecino* (2004-actulidad) (Fig. 6). Pese a contar con un protagonista con súper poderes, estos autores dejan esto fuera de plano para centrar su propuesta en las situaciones mundanas que vivían los personajes. El carácter costumbrista que desprendía esta historia era el marco contextual que estaba buscando. A excepción de esta obra, siempre había observado cómo trabajos que revisaban la figura del superhéroe incorporaban, de una forma u otra, la épica o la acción tópicas del género. Encontré

en lo mundano y cercano un terreno fértil. Consideré que hacer chocar al superhéroe con situaciones del día a día era suficiente para generar el análisis crítico que deseaba (Fig. 7).

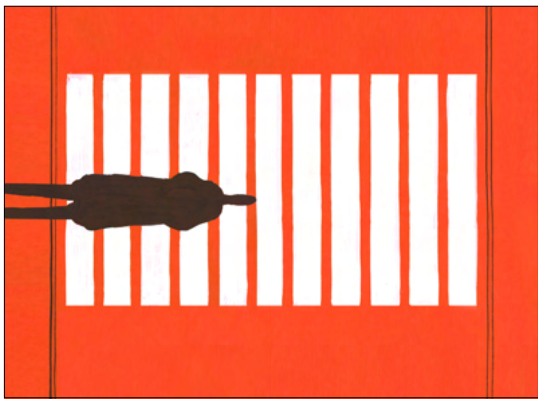


Fig. 7  
Selección de pliego de *El Chachi Jirou* n° 12  
2021  
Para abordar el ridículo del sentido de la moral inquebrantable recurrí, por ejemplo, a poner al héroe esperando en un semáforo en rojo sin cruzar pese a que no pasaran coches.

Pero aún quedaba por definir como se generaría esa interacción entre personaje y entorno. La siguiente reflexión de Umberto Eco me proporcionó una de las piezas para resolver dicho problema:

*[...] Clark Kent personifica, de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes; a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier "accountant" de cualquier ciudad americana alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad.*<sup>2</sup>

Tras leer esto, caí en la cuenta que ese acto de proyección ficcional del que habla Eco con respecto al lector y Superman es el mismo que Miguel de Cervantes llevó al extremo con su Don Quijote y los caballeros andantes en *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605):

*En efecto, rematado ya su juicio, vino a dar el más extraño pensamiento que jamás dio loco en el mundo, y fue que le pareció convencible y necesario, así para el aumento de su honra como para el servicio de su república, hacerse caballero andante, e irse por todo el mundo con sus armas y caballo a buscar las aventuras y a ejercitarse en todo aquello que él había leído que los caballeros andantes se ejercitaban, deshaciendo todo género de agravio, y poniéndose en ocasiones y peligros, donde, acabándolos, cobrase eterno nombre y fama.*<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, 1984 [1968], p.259.

<sup>3</sup> Cervantes, Miguel. *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Toledo: Empresa Pública

Las reflexiones críticas que hacía Cervantes sobre la moral y la justicia, a través la sátira y la ironía que permite la premisa de un personaje tan influenciado por su figura de admiración ficticia que decide actuar como él en su contexto real, me parecía justo lo que estaba buscando. *Sustituyendo al caballero andante por el superhéroe* y añadiendo esa sensación de insatisfacción personal del lector de la que hablaba Eco, el argumento estaba establecido: un chico corriente que, en busca de evadir su descontento personal con sí mismo, decide refugiarse en la adopción de los valores y estéticas aparentemente perfectos y superiores de sus héroes favoritos del cómic. A través de su interacción con diferentes situaciones cotidianas que desmontasen la idealización del superhéroe, el protagonista llegaría a la conclusión de su disfuncionalidad, llevándolo finalmente a un proceso de auto-aceptación. De esta forma, tanto el desarme argumental de la figura del superhéroe, como la reflexión acerca de las consecuencias de su influencia, estarían presentes en el trabajo. En esencia, estaba recurriendo al método lógico del *reductio ad absurdum* (asumir como veraz una afirmación para, a través de aplicación práctica, demostrar sus carencias), donde cada micro-relato funcionaría como un contrargumento. Además, los cambios de registro en cada uno de ellos, servirían como expresión narrativa de la particularidad única de cada acontecimiento y de carácter cambiante del día a día.

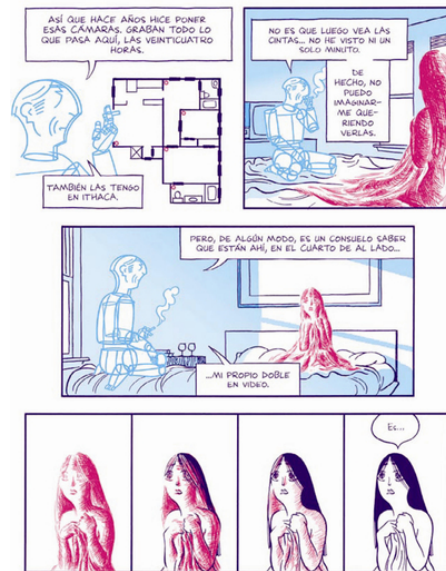


Fig. 8  
David Mazzucchelli  
Página de *Asterios Polyp*  
2009

Definidas mis bases metodológicas y temáticas, era el momento de comenzar a trabajar. Una de las obras más influyentes en este punto del proceso fue *Asterios Polyp* (2009) de David Mazzucchelli (Fig. 8). Sus trabajos con el color, con los diseños de página, con la tipografía o los cambios de estilo en las diferentes partes de la historia en función de lo que está contando, me inspiraron mucho para proceder en la tarea que me había propuesto: partiendo del dibujo digital (Fig. 9), construí relatos donde hacía uso de recursos como la apropiación de viñetas reales (Fig. 10), la intervención sobre fotografía (Fig. 11), juegos con las propiedades expresivas de la línea (Fig. 12) o experimentos con elementos como los textos (Fig. 13) o la viñeta (Fig. 14). Todo ello atendiendo siempre a la coherencia de su uso con respecto al contenido de cada historia.



Fig. 9  
Selección de pliego de prueba  
2020  
Dibujo y montaje digital.



Fig. 10  
Selección de pliego de prueba  
2020  
Apropiación de viñetas de  
cómic de Superman.



Fig. 11  
Selección de pliego de prueba  
2020  
Intervención con dibujo digital  
sobre fotografía posterizada.

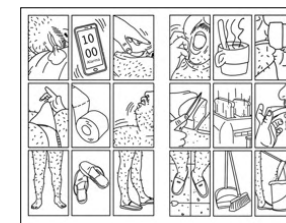


Fig. 12  
Selección de pliego de prueba  
2020  
Uso de la línea sin modulación  
para generar sensación de  
monotonía junto a la estructura  
de la página.



Fig. 13  
Selección de pliego de prueba  
2020  
Ruptura de la cuarta pared  
generando una intervención  
directa entre lector y personaje,  
emulando un choque en la calle.



Fig. 14  
Detalle de página de prueba  
2020  
Asociación de tipografías  
concretas a la voz de diferentes  
personajes.

Me gustaría mencionar, por localizarlo en el tiempo y tenerlo ya en mente, un recurso importante que, como veremos más adelante, fue fundamental para la evolución del proyecto en sus siguientes fases. Me refiero al elemento con el que pensaba, en la hipotética recopilación final de los relatos en un formato libro, separarlos. Inspirado por Emil Ferris en *Lo que más me gustan son los monstruos* (2017) (Fig. 15), decidí recurrir a portadas de cómics generadas a partir de la apropiación de cubiertas reales. Intentando ir un poco más allá, me propuse sustituir a los personajes y título de cabecera que apareciesen por mi propio protagonista y su nombre (Fig. 16). Jugué en ellas con la generación de expectativas, exponiendo en la ilustración una versión exagerada y épica de la situación cotidiana que se leería al pasar la página. Estaban trabajadas a color, buscando apoyar con esto esa espectacularidad y contrastar con los relatos trabajados en esta fase, todos en blanco y negro (en busca de mitigar la épica típica del género). El texto que aparecía en ellas estaba en inglés, considerando esto, en ese momento, cómo un mero guiño cómico. Pero como apuntábamos al inicio de este párrafo, veremos más adelante como todos estos aspectos encerraban más connotaciones de las que pensaba en un primer momento.

Tras haber realizado doce relatos, acumulando un total de ochenta y seis páginas, sentía que la apertura plástica con la que estaba trabajando era bastante escasa. Todo estaba velado por la estética formal inherente al concepto cliché de cómic (por ejemplo,



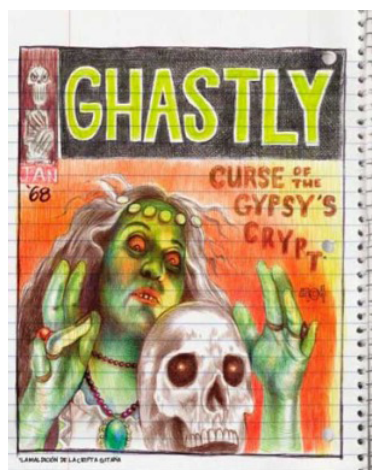


Fig. 15  
Página de *Lo que más me gustan son los monstruos*  
Emil Ferris  
2017



Fig. 16  
Selección de portada apropiada y versión personal de las primeras pruebas  
2020

solo me limité al uso exclusivo del dibujo a tinta digital) que tan presente tenía. Yo mismo había caído en la asunción de esas convenciones del medio de las que habla Santiago García en la siguiente cita:

*[...] si bien los recursos convencionales facilitaban la lectura a los lectores que ya estaban acostumbrados a moverse en un terreno narrativo familiar, también era cierto que todos esos artificios, por muy asumidos que los tuviéramos, no dejaban de ser, precisamente, artificios. Convenciones que obligan a contar una historia de una determinada manera y, al hacerlo, impiden que lo hagamos de otra.*<sup>4</sup>

Por limitarme a una perspectiva más convencional del cómic no me estaba permitido aprovechar al máximo su potencial. Tal y como García puntualiza en el mismo texto: “¿qué sentido tiene hacer un tebeo si solo vas a hacer lo que ya sabes hacer?”<sup>5</sup>.

Un ejemplo perfecto de lo anterior tiene que ver con la revisión de la propuesta, desarrollada, en paralelo a todo esto, para la asignatura de Estrategias en torno al espacio II. Esta consistía en la creación de una cuenta de twitter del personaje de mi cómic. Sus interacciones con el contexto quedaban reflejadas en el propio muro de la red social, recurriendo, para su exposición, a los propios recursos que la página me brindaba (fotos, textos, enlaces, animaciones, interacciones con otras cuentas, etc.) (Fig. 17). De esta forma, se invitaba al espectador a reflexionar acerca de las mismas cuestiones que en el cómic, sumándole las inherentes al *fake*, la privacidad, la influencia, etc., que una

<sup>4</sup> Pérez, Pepo, y García, Santiago. “Epílogo” de *El Vecino. Origen*. Bilbao: Astiberri, 2019, p. 227.

<sup>5</sup> Ibid.

red social otorgaba. Toda esta propuesta sería la forma perfecta de abordar un relato que realicé, donde pretendía versar sobre la misma temática de las redes. Pero claro, en su momento solo veía el dibujar a tinta, en primera persona, la interacción del personaje con su teléfono móvil como la única opción posible (Fig. 18).



Fig. 17  
Jairo Morata González  
*HéroeOficial*  
Cuenta de twitter  
2020



Fig. 18  
Selección de pliego de prueba  
Dibujo digital  
2020

## 2. APERTURA FORMAL

Para avanzar en la construcción de un proyecto artístico desde el cómic, debía dejar atrás la visión cerrada del medio, a través de la integración de recursos, lenguajes y estrategias propios de otras disciplinas. Esta conclusión queda perfectamente reflejada en las siguientes palabras de Carlos Miranda:

*[...] la condición artística del cómic pasa por su autocuestionamiento como medio, como ocurre en todas las disciplinas que viene conociendo estos años, ya tan híbridadas que encuentra inoperante abordarlas desde su exclusividad.*<sup>6</sup>

Debía abrirme a la experimentación, a estar constantemente preguntándome ¿y

<sup>6</sup> Miranda, Carlos. “De la página al lugar. Expedición a través de la pantalla”. En Pérez, Pepo (coord.). *Cómic digital hoy. Una introducción en presente*. Barcelona: ACDCómic, 2016, p. 684.



si pruebo...? Debía sumergirme en el proceso de creación desde la perspectiva del juego que planteaba Hans-Georg Gadamer<sup>7</sup>. En definitiva, asumir la actitud procesual de búsqueda con la que la eminente novelista P.D. James define su forma de trabajo:

*[...] al final, por mucho que me esmere en programar la obra de forma minuciosa, nunca obtengo exactamente la novela que planificado. [...] es un proceso de revelación y no de creación.*<sup>8</sup>

Con todo esto en mente, me embarqué en una segunda fase donde procuré abrir mucho más el abanico de recursos formales. Esta arranca con la producción de una serie de relatos donde destaca especialmente el tanteo de las connotaciones discursivas que podían aportar el uso de materiales como la tinta tradicional (Fig. 19), el carboncillo (Fig. 20), el lápiz (Fig. 21), el bolígrafo (Fig. 22), el tipex (Fig. 23) o el rotulador (Fig. 24); así como indagar en las aportaciones narrativas que hacían el uso cuadernos (Fig. 25) o libretas (Fig. 26) como soportes para las historias.



Fig. 19  
Selección de pliego de prueba 2020  
Trabajé la tinta de forma aguada buscando la generación de atmósferas.

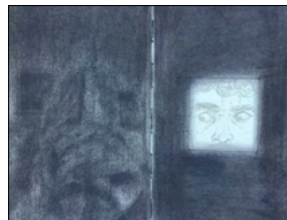


Fig. 20  
Selección de pliego de prueba 2020  
Al igual que con la tinta, el carboncillo lo usé en busca de atmósferas interesantes para ciertas historias que tenía en mente.



Fig. 21  
Selección de pliego de prueba 2020  
Uso del dibujo a lápiz para representar al personaje cuando no es un héroe. Contrastando con cuando si lo es, que estaría a tinta.

<sup>7</sup> Para Gadamer lo artístico es un juego y la obra de arte el lugar genuino de este, con el mundo y con nosotros mismos. Jugar desde la perspectiva del arte implica dos partes: jugador (artista) y algo con lo que jugar (obra). Jugamos de forma comprometida con la contrainiciativa de otra cosa, siendo consciente de ciertos elementos que conozco y controlo, pero otras cosas las dejamos a la acción del azar. No se sigue un patrón genérico o un tutorial de juego. Se genera una acción continuada de preguntas y respuestas, una situación de vaivén, de producción y análisis, que da lugar a una repetición de este proceso que puede ser prolongado al infinito o no (dando lugar, en el caso de que no, al constructo final). Véase Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1993.

<sup>8</sup> James, Phyllis Dorothy. *Todo lo que sé sobre novela negra*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, 2018, p.143.



Fig. 22  
Selección de pliego de prueba 2020  
Uso de la tinta para representar al héroe. Aplicación de textos con bolígrafo.



Fig. 23  
Selección de pliego de pruebas 2020  
Uso del tipex para ocultar e intervenir sobre viñetas clásicas.



Fig. 24  
Selección de pliego de prueba 2020  
Primeros intentos de coloreado con rotulador.

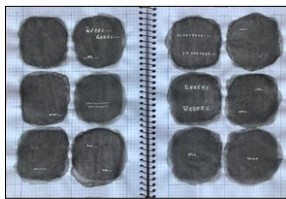


Fig. 25  
Selección de pliego de prueba 2020  
Uso de la libreta escolar como soporte.



Fig. 26  
Selección de pliego de prueba 2020  
Uso de un cuaderno como soporte.

A medida que las técnicas que utilizaba se iban distanciando de la ortodoxia de la industria del cómic, el tono de los relatos iba radicalizándose tanto con los dogmas del medio (estilo, autoría, censura, etc.), como con la crítica al superhéroe.

Tras generar alrededor de sesenta páginas de nuevos relatos y pruebas, revisando el trabajo y con lo anterior en mente, comencé, ahora sí, a ver el recurso de las portadas con una nueva perspectiva. Tanto el acto de apropiación, como el de sustitución y así también las propias connotaciones comerciales del objeto portada, traían a la luz una contestación muy rotunda a la condición de producto de masas del superhéroe. El color, la espectacularidad y el idioma no eran simples juegos o chistes como los había tratado hasta el momento. Estos aspectos añadían un nuevo argumento para el cuestionamiento de estas figuras, que hasta ahora no había contemplado. Inconscientemente había generado una burla al hecho de que iconos tan influyentes en la cultura y los individuos hayan sido creados en un contexto comercial empresarial. Indagando en esta cuestión, encontré figuras que versaban sobre ello como la ya mencionada Milagros Arizmendi, quien afirma, en relación al superhéroe:

*La cultura contemporánea sostenida (y a menudo creada) por una poderosa red industrial forja una peculiarísima mitología basada, fundamentalmente, en la*

capacidad difusora (y consumidora) de los actuales medios de comunicación.<sup>9</sup>

Esto abría nuevas vías de experimentación y recursos, pues de ese momento en adelante me propuse apropiarme, para su perversión crítica, de los elementos inherentes al formato por excelencia aplicado al género del superhéroe: el *comic book*, el cual es definido, en palabras de Santiago García, de la siguiente forma:

*Con el nombre cómic book se conoce, no a un libro de cómics, sino a lo que en España llamamos habitualmente tebeos: un cuadernillo grapado, por lo general en color, con un número de páginas entre 32 y 64, que se vende en los quioscos por un precio asequible para los bolsillos de los niños y que se colecciona en series.*<sup>10</sup>

La estética, estrategias narrativas, estructuras, figuras o formato eran ahora elementos que estaban a mi disposición. Por ejemplo, el último de los mencionados, decidí trabajarlo a través del uso de la libreta escolar (Fig. 17), instrumento ya utilizado en pruebas anteriores. Esta recordaba a las proporciones del *comic book*, pero, por su estética y uso habitual, de usarse como soporte, llevaría al lector, en vez de al mundo del producto serial coleccionista, hacia un contexto de lo casero y cutre. Nuevamente Emil Ferris con su obra *Lo que más me gustan son los monstruos* (2017) fue, al igual que para las portadas antiguas y nuevas cabeceras que comenzaría a hacer de este momento en adelante, la influencia fundamental para el uso de este objeto, así como para la actitud plástica abierta con la que trabajarla. De este punto en adelante, realicé exclusivamente sobre este formato los relatos.

Continué empleando estrategias que entrasen, ahora de forma más concienzuda, en conflicto con ciertos estigmas del medio y mercado como apropiación o la intervención directa de portadillas o viñetas de cómics reales (en lo referente a la autoría) (Fig. 18); el uso de fotos, capturas de pantalla pixeladas o imágenes escaneadas a modo de collage (Fig. 19); el mal coloreado con rotulador (Fig. 20); la suciedad del lápiz (Fig. 20); o la evidencia del error usando tipex para su corrección (Fig. 18) (como contestación al virtuosismo técnico de los dibujantes ortodoxos de la industria). Los distintos relatos eran tratados ahora como números propios de una serie de un personaje de cómic. Se pervertían las expectativas y la grandilocuencia típicas de las historias de superhéroes, presentando sucesos de cortísima duración que, por lo general, ni pretendían resolver el conflicto interno planteado. Las temáticas de cada una de ellas eran bastante prosaicas, donde el personaje pasó a tener una actitud mucho más paródica

9 Arizmendi, Milagros. op. cit.

10 García, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2014, p. 100.

y alocada, exponiendo una visión más ácida respecto a las cuestiones morales del héroe.

Evidentemente, una fase de trabajo con tantísima experimentación y pruebas iba acompañada de una igualmente extensa investigación de referentes para sustentar y afianzar los pasos dados. Obras como *Arkham Asylum* (1989) de Grant Morrison y Dave McKean (Fig. 21), *Elektra, Asesina* (1986) de Bill Sienkiewicz y Frank Miller (Fig. 22), *Es un pájaro* (2006) de Steven T. Seagle y Teddy Kristiansen (Fig. 23), *Las Meninas* (2014) de Santiago García y Javier Olivares, *El maravilloso mini-peli-coso* (2014) de Beatrice Alemagna, *Huckleberry Dick* (2008) de Ricardo Bloch, *Bok 3b and Bok 3d: Edition Hansjorg Mayer* (1976) de Dieter Roth, *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo* (1995) de Chris Ware, *En el fondo, nada ha cambiado...* (2013) de Martín Vitaliti, *Mémories* (1959) de Asger Jorn y Guy Debord (Fig. 24) o las portadas críticas de Robert Sikoryak (Fig. 25), sirvieron como horizonte para la aplicación de la variedad formal abordada.



Fig. 17  
Selección de pliego de prueba  
2021

Uso de la libreta escolar como soporte. Se puede apreciar también la apropiación de recursos como la portada y el sumario típico del inicio de los *comic books* pero adaptado a la estética cutre que se buscaba.



Fig. 18  
Selección de página de prueba  
2021

Muestra de portadilla apropiada e intervenida con tipex y bolígrafo.



Fig. 25  
Portada paródica  
realizada por Robert  
Sikoryak.



Fig. 23  
Steven T. y Teddy Kristiansen  
Página de *Es un pájaro...*  
2006



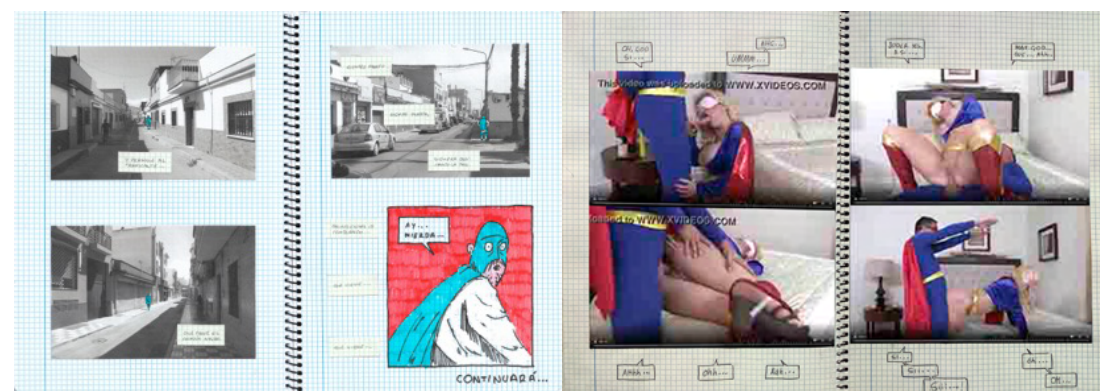


Fig. 19  
Selección de dos pliegos de pruebas  
2021

Se puede apreciar el uso de fotografías impresas y pegadas en la libreta a modo de viñetas.

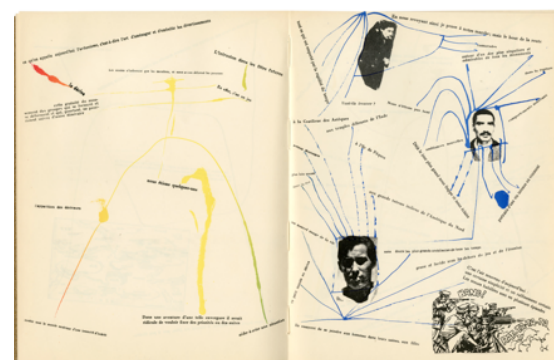


Fig. 24  
Asger Jorn y Guy Debord  
Páginas de *Mémoires*  
1959



Fig. 20  
Selección de pliego de prueba  
2021  
Uso del rotulador y el lápiz como asociaciones  
a las dos identidades del personaje.



Fig. 21  
Grant Morrison y Dave  
McKean  
Página de *Arkham*  
*Asylum*  
1989

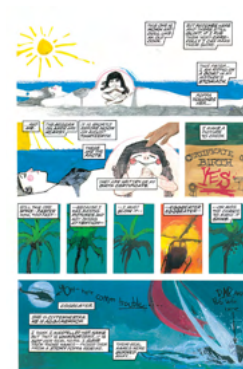


Fig. 22  
Bill Sienkiewicz y  
Frank Miller  
Página de *Elektra*  
*Asesina*  
1986



Fig. 26  
Selección de pagina de prueba  
2021

Imagen del superhéroe comiendo churros con chocolate. Se puede apreciar también, en el bocadillo, ese juego con los idiomas mostrando una transcripción fonética de la mala pronunciación de la expresión en inglés "TIME TO WORK" ("hora de trabajar").

Concreté, de esta forma, un total de doce micro-narraciones nuevas contenidas dentro de este formato libreta. Tras pararme a analizar y repasar el cúmulo de ciento diez páginas generado, una de ellas llamó especialmente mi atención. Esta pertenecía a una historia cuyo motivo principal era el de parodiar la entrada en acción típica de Superman poniéndose el traje. El protagonista se vestía con urgencia para, en vez de ir a ayudar a alguien, simplemente desayunar. La última página, justamente la que despertó mi interés, era una imagen de mi protagonista comiendo churros con chocolate (Fig. 26). El caso es que, si bien en un primer momento había generado dicha escena por un simple interés burlesco y chistoso, revisándola tiempo después, encontré una nueva puerta a abrir con el superhéroe desde su repercusión cultural. Había dispuesto conjuntamente un elemento icónico de la cultura norteamericana interactuando con otro

de la cultura española. Y dicha fusión suscitaba, a mi parecer, reflexiones de carácter antropológico sobre las que indagar. Es más, al igual que sucedía con las portadas y el contexto comercial-industrial, recursos como los juegos con los idiomas o expresiones mal pronunciadas que el personaje, en algunas conversaciones, lanzaba como referencia al idioma original de la figura del superhéroe, cobraba una dimensión muchísimo más interesante que la de ser un mero chiste anecdótico.

Esto desencadenó en la realización de una serie de pruebas donde relacioné, de forma más concienzuda, el concepto del superhéroe con la cultura andaluza. Por ejemplo, disponiendo estas figuras en lugares concretos como la Costa del Sol, bares de barrio, etc. (Fig. 27).





Fig. 27

Selección de páginas de las diferentes pruebas realizadas con la relación del superhéroe y diferentes tópicos de la cultura andaluza.

### 3. DESARROLLO FINAL

Estas últimas pruebas, que conformaban un total de seis nuevas historietas, me sirvieron para comprender realmente la cuestión cultural inherente a la figura del superhéroe. Para explicar esto, debemos partir de lo que ya vimos en el primer trabajo: el superhéroe representa, por sí mismo, una serie de valores ideológicos, estéticos y morales muy marcados. Tal y como puntualiza Jesús Jiménez, esta asociación es fruto del uso repetido de una serie de estrategias (estética, personajes, argumentos, etc.) que da lugar finalmente a la imagen estereotipada <sup>11</sup>, entendiendo esto como sinónimo de símbolo:

11 Jiménez, Jesús. "Símbolos y estereotipos: la moral a través de la imagen en el cómic". En Fernández, Jorge, Lasso, Carmen y Pineda, Antonio (coord.). *El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla: Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2001, p. 109.

*Para que una imagen sea asociada al significado estándar que la convierte en un estereotipo han de reunirse las condiciones que propicien el establecimiento, en la mente del espectador, de un nexo lógico, al menos aparentemente, entre la imagen y la idea correspondiente. Una vez forjado ese vínculo, la imagen y la idea se fundirán, efectivamente, en un estereotipo.*<sup>12</sup>

Pero claro, el punto que hasta ahora no había abordado de forma consciente en mi revisión crítica era el hecho de que estas figuras, por su origen y planteamiento, están vinculadas a una cultura concreta. El superhéroe es un icono cultural, entendiendo este, en palabras de Digo Matos como:

*[...] un símbolo, logotipo, foto, nombre, edificio, persona o cualquier tipo de imagen que se reconozca fácilmente y que represente, por lo general, un objeto o un concepto de gran importancia para un grupo.* <sup>13</sup>

Si tomamos la siguiente reflexión que hace Jesús Jiménez, ese grupo del que habla Diego Matos en la cita previa queda perfectamente localizado:

*Uno de tales criterios [aplicados para construcción de estos personajes] ha sido el conjunto de prejuicios raciales y de modas que estrecha la mente del ciudadano occidental – y concretamente norteamericano- medio.*<sup>14</sup>

Atendiendo a todo lo anterior, es fácil caer en la cuenta de cómo la ideología idealizada que se vende como modelo de comportamiento está asociada a una cultura determinada. Si tomamos la perspectiva con la que los autores Ariel Dorfman y Armand Mattelart, en su libro *Para leer al Pato Donald* (1971), analizan las historietas de Disney como participantes activos de la difusión de la ideología capitalista durante la segunda mitad del siglo XX<sup>15</sup>, vemos que el superhéroe, tal y como hemos dicho, funciona de la misma forma. Ayuda a exportar una imagen glorificada, atractiva y de deseo de Estados Unidos como sociedad. Este acto está presente en otras disciplinas como el cine o la publicidad. Pero centrándonos en el cómic y, en concreto, en el superhéroe, bajo estos términos, el proceso de proyección entre el lector y el personaje, en la aspiración del primero por convertirse en un individuo superior, encontrará, en la imitación de

12 Jiménez, Jesús, op. cit., p. 110.

13 Matos, Diego. "La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe" En *CuCo, Cuadernos de cómic*, nº 1 (2013). Disponible en: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista1/cuadernosdecomic\\_1.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista1/cuadernosdecomic_1.pdf). p.179. [16 de junio de 2021]

14 Jiménez, Jesús, op. cit., p. 114.

15 Dorfman, Ariel, y Mattelart, Armand. *Para leer al pato Donald: comunicación de masas y colonialismo*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2005 [1971].

todos los aspectos que refleja el segundo, incluido la condición cultural, un medio para conseguirlo. En sí, podríamos hablar de una reformulación del antiguo adagio “Todo lo bello es bueno” por “Todo lo bueno es americano”. Esto, de aceptarse, llevaría a un detraimiento de la propia identidad cultural del individuo, pese a sus particularidades, riquezas y matices, en pro del amoldamiento a un patrón modélico extendido. Junichiro Tanizaki en su ensayo *El elogio de la sombra* (1933), reivindica precisamente el valor de esas disimilitudes culturales, analizando a lo largo de su ensayo cómo aspectos como los materiales de construcción o los colores de un hospital son entendidos de formas muy distintas en Oriente y Occidente, insinuando que la imposición de un patrón de comportamiento modélico supone la muerte de esas riquezas individuales<sup>16</sup>.

Como vemos, en el momento en el que lo cultural entra en el terreno de juego, las vías de trabajo se expanden y reconfiguran hacia planteamientos muy interesantes. De esta forma, mi personaje debía reflejar ahora de forma mucho más evidente su admiración a la sociedad estadounidense y su interacción tenía que ser con un entorno mucho más específico y contrastado: el andaluz (debido a mi pertenencia y conocimiento del mismo). Podría jugar con la idea de vender el contexto andaluz de la misma forma y a través de las mismas estrategias con las que se idealizaba a la sociedad americana, en busca de desmontar esa idea de superioridad por parte de esta última.

De esta forma, debía comenzar a trabajar en nuevos relatos que contemplaran todo lo anterior, pero antes puntualizando dos cuestiones de vital importancia para el desarrollo de esta labor: por un lado, el evidente funcionamiento del *comic book* y sus recursos como sustento de la narración debido a su directa relación con la figura del superhéroe y su contexto. Por otro, el absurdo que suponía exponer este a través de otro objeto, como es el caso de la libreta con respecto a las últimas historias, arriesgándome a que sus propias connotaciones objetuales (en lo referente a lo escolar, por ejemplo) contaminaran la percepción de la obra. Aparté dicho recipiente, centrando mis intenciones en generar, a partir de ese momento, un *comic book* al uso. Como ya había comprobado, este aceptaba a la perfección y de forma coherente la aplicación de la metodología de narración por relatos cortos. Sin ir más lejos, los cambios de registro aplicados a cada historia, asumiendo este formato, encontraban una justificación perfecta como alusión a la acción, por parte de las editoriales, de cambiar de dibujante y, por tanto, a la temporalidad inherente a la producción industrial del cómic. Y como este aspecto, observé otras muchísimas nuevas resignificaciones de recursos y posibilidades.

Revisando las estructuras y contenidos de revistas *underground* de los 80's, tales como el Víbora o Cimoc, o cómics en formato cuadernillo de editoriales como Marvel o DC, encontré que se ponían a mi disposición nuevos elementos que me permitirían no limitarme a que los relatos fueran los únicos que aportasen al discurso. Anuncios

internos o contenidos extras como pósteres o tiras cómicas (Fig. 28) podrían funcionar ahora como elementos narrativos que aportasen al conjunto de la historia.



Fig. 28  
Selección de páginas de *El Chachi Jirou* n°6 y n° 3  
2021

Se muestran ejemplos de un poster, un anuncio y una tira cómica respectivamente. En ellas se generan parodias culturales relacionadas con ciertos tópicos de la cultura andaluza.

Esto entra, además, muy en consonancia con la difusión de los mensajes en la cultura de masas pues, a fin de cuentas, tal y como afirma Nestor García Canclini:

*Lo masivo circula tanto por los medios electrónicos como por los cuerpos, la ropa, las empresas, la organización del espacio urbano. El poder ideológico que asocia un símbolo con la juventud y genera un modo de interpretar lo que significa ser joven no reside únicamente en la publicidad, ni en el diseñador, ni en los medios; circula por esos y otros espacios sociales, actúa gracias a las maneras en que se cruzan y combinan.*<sup>17</sup>

Por otro lado, debido a la envergadura que exige un TFG y haciéndose necesario ya en estas fechas la concreción de un soporte a través del cual exponer las conclusiones y contenidos desarrollados a lo largo de todo este tiempo, asumir este formato me permitía generar de forma muy cómoda el proyecto, planteándolo desde la posibilidad de realizar una colección con múltiples revistas (jugando ya con su número, en función tanto del tiempo de producción como de la temporalidad propia del formato *comic book*), gracias a su condición de producto serial.

Es más, reparé en que, asumiendo dicha serialidad, podría abrir el campo

<sup>16</sup> En relación a la comparativa de las perspectivas estéticas entre la cultura occidental y la japonesa véase Tanizaki, Junichiro. *El elogio de la Sombra*. Siruela: Madrid, 2016 [1933].

<sup>17</sup> García Canclini, Nestor. “Ni folklórico ni masivo ¿qué es lo popular?”. En *Diálogos de la comunicación* n° 17, (1987). Disponible en: [https://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/garcia\\_canclini1.pdf](https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/garcia_canclini1.pdf). [5 de julio de 2021]





Fig. 29  
Tracey Moffatt  
Adventure Series 5  
Fotografía impresa  
2004

a un planteamiento narrativo muy interesante. Si dentro de esa línea de números, generaba la ausencia de alguno, esto haría que la propia condición de producto consumible condicionase la aproximación a la historia. Esos “huecos” en la colección abrirían la posibilidad a una participación activa del lector. Este, debería completarlos con sus propias suposiciones, así como situarse en la condición de “coleccionista” al que le faltan números de la serie. Se podría jugar con la irresolubilidad de las expectativas, la continuidad de los eventos, etc. En esencia, a través de una estrategia propia, podría abordar uno de los elementos que más llamaron mi atención cuando descubrí la obra *Adventure Series* (2004) de

Tracey Moffatt (Fig. 29): su asociación del formato expositivo de sus imágenes con los sistemas de impresión seriada, haciendo uso de esta condición y de la noción de elipsis para generar saltos y no resolución de expectativas narrativas de las mismas. Además, considero que esta artista es un ejemplo claro de esa expansión interdisciplinar del medio del cómic desde la fotografía, así como mostrar interés por la estética *pulp*, que tanto tiene que ver concepto del superhéroe que yo trabajo.

Todo lo anterior enriquecía en gran medida al proyecto, que entraría directamente en consonancia con el concepto de obra abierta sobre el que reflexiona Umberto Eco:

*La poética contemporánea, al proponer estructuras artísticas que exigen un particular compromiso autónomo del usuario, a menudo una reconstrucción, siempre variable, del material propuesto, refleja una tendencia general de nuestra cultura hacia procesos en que, en vez de una secuencia unívoca y necesaria de acontecimientos, se establece, como un campo de probabilidad, una “ambigüedad” de situación capaz de estimular actitudes de acción o de interpretación siempre distintas.*<sup>18</sup>

Si iba a jugar narrativamente con el quiebro de la noción de serie lineal, internamente en cada uno de los números también tendría que jugar y fomentar

este planteamiento. Debía crearlos agrupando relatos que pueran evocar una cierta continuidad pese a la independencia narrativa de cada una de ellos. No necesariamente tendría que ser evidente, podría jugar también con aperturas que el propio lector pudiese completar gracias a la agrupación de relatos temáticamente similares; la yuxtaposición de elementos relacionables en la linealidad de lectura del formato; las elipsis, más o menos bruscas entre acontecimientos temporalmente lógicos o la remisión a recursos ya empleados en otras circunstancias anteriores. En este sentido, la obra *American Splendor* (1976) del guionista Harvey Pekar es una influencia fundamental. Además de pervertir el concepto y recursos del *comic book* americano para criticar justamente la idealización de dicha cultura, exponiendo la realidad social cotidiana del país durante los años 80s (aspectos también de grandísimo interés para mí), Pekar crea sus cuadernillos a partir de la agrupación temática de relatos independientes que, gracias a ciertos guiños y referencias, pueden llegar a relacionarse. En ocasiones, con ciertas anécdotas o historias más largas, juega con el montaje intercalado de otros acontecimientos para romper la linealidad de los primeros, sin llegar a perder la continuidad de los mismos y enriqueciéndolos aún más.



Fig. 29  
Harvey Pekar  
Cubierta de *American Splendor*  
1976

Con esto en mente, era el momento de seleccionar, modificar o producir las micro-narraciones que compondrían la propuesta final a presentar para el TFG. Este proceso dio como resultado un cúmulo total de seis números, compuestos por veintidos relatos, que suman un total de ciento sesenta y ocho páginas. A lo largo de estas se puede encontrar un despliegue de técnicas tales como la apropiación (Fig. 30), la intervención (Fig. 30), la pintura (Fig. 31), el dibujo tradicional (Fig. 32) y digital (Fig. 34), la fotografía (Fig. 34 y 36), la costura (Fig. 33), el collage (Fig. 33), etc. He trabajado narrativamente con las propiedades de materiales como el rotulador (Fig. 35), el lápiz (Fig. 32 y 37), el bolígrafo (Fig. 36), el tipex (Fig. 30), el acrílico (Fig. 31), la tela (Fig. 33), la tinta (Fig. 35), el papel (Fig. 38), el café (Fig. 31), las capturas de pantalla (Fig. 34), etc. Así mismo, he procurado jugar con las nociones inherentes al cómic como el estilo de dibujo (Fig. 35), el texto (Fig. 41), el color (Fig. 35), la viñeta (Fig. 39), los errores de impresión (Fig. 40), el diseño de páginas (Fig. 39), la dirección de lectura (Fig. 39), etc.

18 Eco, Umberto. *Obra abierta*. Barcelona: Ariel, 1990 [1962], p.135.





Fig. 30  
Página de *El Chachi Jirou n°1*  
2021  
Me apropié de viñetas reales de distintos cómics de Superman para crear una historia genérica que aluda a lo repetitivo de sus argumentos, así como al número de veces que el protagonista de mi historia los ha leído.



Fig. 31  
Páginas de *El Chachi Jirou n°3 y n°1*  
2021  
Usé las propiedades materiales de empaste del acrílico para potenciar, en la imagen de la izquierda, la sensación que genera en el personaje el pisar un excremento de perro. Este recurso vuelve a ser aplicado en otro relato distinto, aludiendo justamente a la misma sensación, pero siendo provocada, en esta ocasión, por otro desencadenante: el café, que es usado directamente para dibujar la situación previa al desenlace. Recurrí al barnizado de la viñeta pintada para recalcar cromáticamente el causante de dicho acontecimiento.



Fig. 32  
Página de *El Chachi Jirou n°9*  
2021  
A lo largo de todo el cómic recorro al lápiz para representar al protagonista cuando no actúa como héroe, buscando enfatizar, a través de la expresión del trazo y el negro, su malestar personal y monotonía. Destacar además el hecho de que el personaje es representado sin rostro, buscando dar la sensación de que dicho chico podría ser cualquier persona.

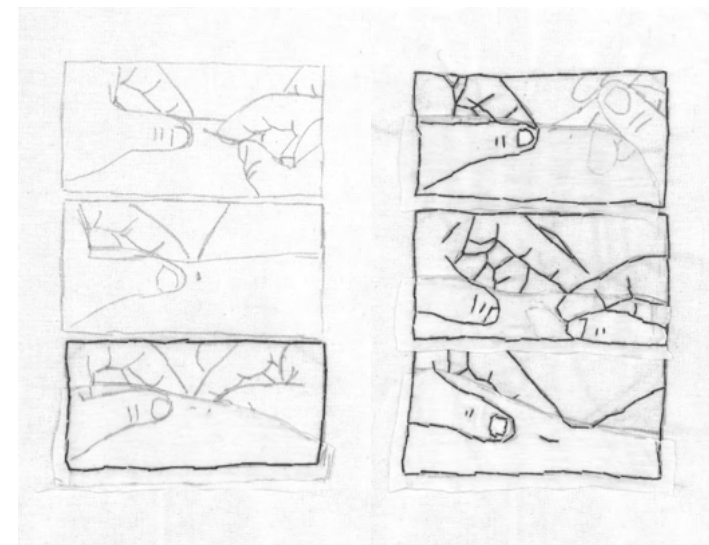


Fig. 33  
Pliego de *El Chachi Jirou n°1*  
2021  
En este relato, que narra como el chico se fabrica y pone el traje de superhéroe por primera vez, recorro a la plasmación del propio proceso de dar una puntada, paso a paso, de forma literal con hilo y tela.

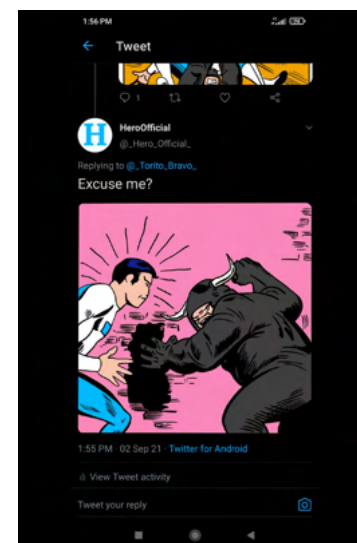


Fig. 34  
Páginas de *El Chachi Jirou n°14 y n°3*  
2021  
Capturas de pantalla de dos relatos donde he aprovechando las propiedades y elementos inherentes a dos aplicaciones como son Twitter y Google Street View para componer relatos en lo referente a cuestiones sobre la privacidad, el anonimato en la red, etc.



Fig. 35  
Páginas de *El Chachi Jirou n°12 y n°1*  
2021  
A través del uso de al tinta y el rotulador he intentado parodiar, de forma cutre, el típico estilo canónico de los cómics de los años 60s, evidenciando de esta forma el carácter crítico del proyecto.



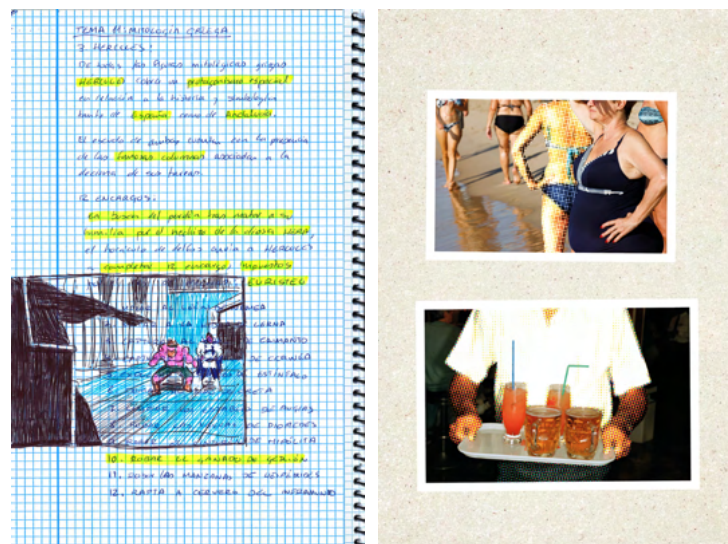


Fig. 36  
Páginas de *El Chachi Jirou n° 6*  
2021  
He recurrido a diferentes estéticas de soporte dentro de los *comic books* para evocar a diferentes contextos como el escolar o el álbum fotográfico de recuerdos en función de las intenciones de cada relato. En cada uno de ellos he procurado jugar con los materiales inherentes a ellos mismos.

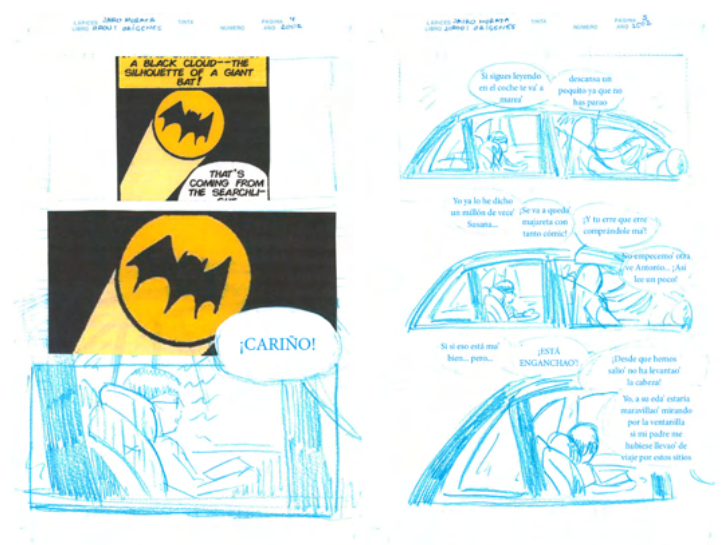


Fig. 37  
Página de *El Chachi Jirou n° 14*  
2021  
Ejemplo de collage de viñetas apropiadas directamente de cómics reales. En este relato en concreto, he jugado con las implicaciones temporales que tiene el lápiz azul dentro del proceso de dibujado de un cómic. Usado siempre como paso preliminar que acaba borrado, esa connotación temporal pasada que refleja, junto a la propia levedad de su tonalidad y la rapidez y poco detalle en los dibujos, la empleo para aludir y narrar un recuerdo del protagonista donde de lo que mejor se acuerda es de la primera vez que vio el símbolo de Batman.



Fig. 38  
Pliego de *El Chachi Jirou n° 12*  
2021  
He jugado con la transparencia del papel vegetal para generar el efecto de un desplazamiento tanto temporal como espacial.

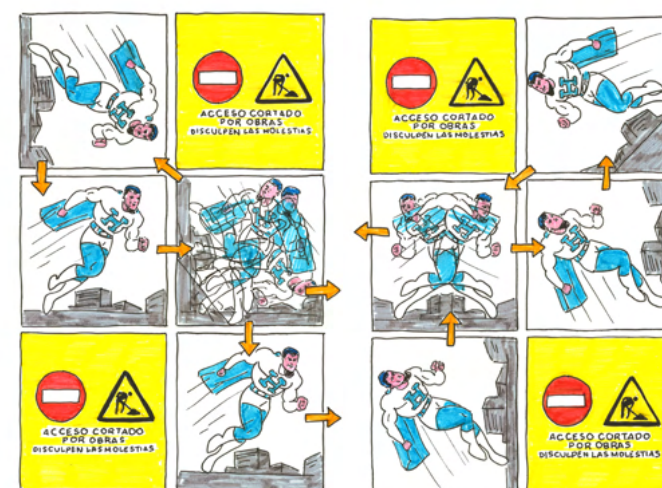


Fig. 39  
Pliego de *El Chachi Jirou n° 12*  
2021  
Lo interesante de este relato es la ruptura del orden natural de lectura de la viñeta generando un recorrido cíclico que genera en el espectador la misma sensación de frustración que debe estar viviendo el personaje.



Fig. 40  
Pliego de *El Chachi Jirou n° 9*  
2021  
Recurro aquí a la alusión de un descuadre en la posición de las viñetas en la página para generar un juego de ocultación y censura, de expectativa y realidad, en relación a los acontecimientos propios de este relato.

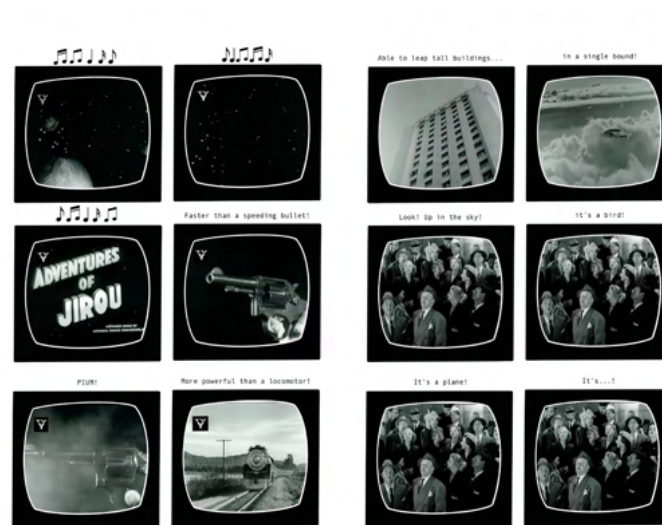


Fig. 41  
Pliego de *El Chachi Jirou n° 9*  
2021  
Uso la forma de la viñeta y la tipografía aplicada a los textos para aludir a la estética de otros medios como es en este caso la televisión.



Todos los referentes mencionados en el apartado anterior han continuado influenciando y dando ideas para el desempeño de lo anteriormente referenciado. Obras como son PILON N° “Terry” (2014) publicada por Fulgencio Pimentel, *Breakdowns: retrato del artista como joven %@&\*!* (1977) de Art Spiegelman (Fig. 42) o *Mujer* (2016) de Los Bravú (Fig. 43), se incorporan en este punto a la ya extensa lista de inspiraciones en lo referente, ya no solo al uso de recursos como la pintura (Fig. 43), la combinación de tinta y lápiz (Fig. 42), el uso expresivo del color, la incorporación de fotografías (Fig. 44), etc., sino también como colofón al afianzamiento de la estructuración por relatos cortos aparentemente inconexos. Me gustaría destacar de forma individual el trabajo de una compañera de la facultad: Ana Martínez Mesa. Su TFG se centraba, al igual que el mío, en explorar las posibilidades narrativas del cómic como medio (Fig. 45). Tanto su trabajo práctico como teórico han sido, en esta última etapa, un fuerte sustento para la consolidación de mi propia propuesta.



Fig. 42  
Art Spiegelman  
*Breakdowns*  
1977



Fig. 43  
Los Bravú  
*Mujer*  
2016

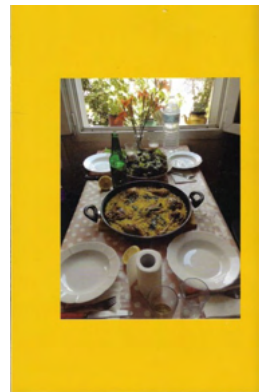


Fig. 44  
Los Bravú  
*Mujer*  
2016



Fig. 45  
Ana Martínez Mesa  
*Salpicón*  
2020

A todo lo mencionado con respecto a los relatos me gustaría añadir el análisis individual de dos elementos que componen también el conjunto de los diferentes *comic books*: los contenidos extras (anuncios, pósters, historietas cortas, etc.) y las portadas y portadillas.

Con respecto a los primeros, mencionar que los anuncios internos (Fig. 46 y 47) los he usado como colofón de un relato, conector entre historias o como reflexión independiente. Por lo general, estos anuncios y contenido extra suelen aludir a las cuestiones culturales de la crítica, parodiando su contraparte americana. Por eso mismo, para su construcción, figuras como Pilar Albarracín (Fig. 48), María Cañas (Fig. 49) o Rogelio López Cuenca (Fig. 50), con sus trabajos con y sobre postales o imágenes cliché concretas de la cultura andaluza, han supuesto una gran inspiración. Otros contenidos como las tiras cómicas cortas (Fig. 50) las he usado para generar metáforas visuales o contar pequeños chistes que complementen al conjunto de cada cómic.



Fig. 46  
Página de *El Chachi Jirou* n°1  
2021  
Anuncio que hace alusión a la condición quijotesca de mi protagonista. Esta página en concreto cumple una función tanto de colofón como de conector, a través del color, con el siguiente relato.



Fig. 47  
Contracubierta de *El Chachi Jirou* n° 9  
2021  
A partir de la apropiación e intervención sobre postales eróticas de la Costa del Sol y estampas religiosas, creo un anuncio de cromos de los personajes de mi cómic.



Fig. 48  
María Cañas  
*Los Monstruos de la Copla II*  
Fotomontaje en papel de seda  
2011



Fig. 49  
Pilar Albarracín  
*Recuerdos de España*  
Video instalación  
2009



Fig. 50  
Rogelio López Cuenca  
*Ciudad Picasso\_032*  
Fotomontaje  
2010

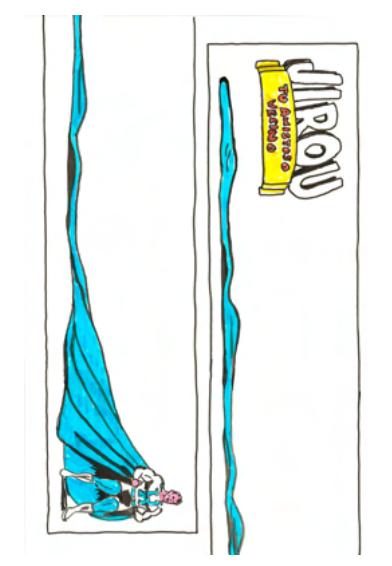


Fig. 51  
Contracubierta de *El Chachi Jirou* n° 14  
2021

En esta historietta corto creo una metáfora absurda del peso de la responsabilidad del héroe a través de la desproporción del tamaño de la capa de este.



Las portadas y portadillas también contienen aspecto de gran interés. En su relación mutua, el nivel de calidad de los dibujos de cada una de ellas es una cuestión bastante interesante para destacar. Las portadas de la cubierta (Fig. 52) (nuevamente apropiaciones directas de portadas reales de cómics donde inserto a mi personaje), la cara visible del *comic book* antes de abrirlo, siempre las he procurado trabajar con un nivel de calidad en el dibujo que ayudase a generar expectativas y aluda a esa condición de elemento de seducción que encierra en sí misma. Sin embargo, en el interior, las portadillas que introducen y separan los distintos relatos (Fig. 53) se mueven más en la línea de un dibujo “amateur” que se encuentra aplicada también en los relatos. Otros aspectos como el índice (Fig. 54) y el próximo número (Fig. 55) se mantienen con un diseño constante en todos los números para aludir a esa concepción de serie.



Fig. 42  
Portada de *El Chachi Jirou* n° 14  
2021



Fig. 43  
Portadilla de *El Chachi Jirou* n° 14  
2021

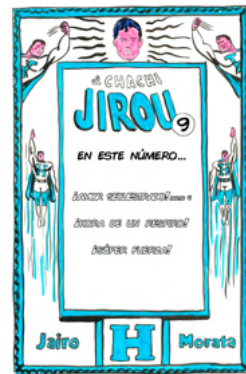


Fig. 44  
Índice de *El Chachi Jirou* n° 9  
2021



Fig. 45  
Sumario final de *El Chachi Jirou* n° 9  
2021

Y en relación a la ruptura de esa linealidad de la serie a la que se alude, las portadas juegan un papel fundamental. Antes de hablar de esto en concreto, creo que es importante mencionar que los seis números fueron impresos en un papel reciclado de bajo gramaje que otorga una uniformidad cromática a los cómics y da una sensación de antigüedad que casa a la perfección con el abordaje del superhéroe arquetípico que hago en ellos. En lo referente a su exposición, tras observar las instalaciones de quioscos y tiendas de cómics que hace Francesc Ruiz (Fig. 56) decidí rápidamente que construirme un expositor de cómics de tienda personalizado (con los colores de mi personaje), para exponer mis números, era la idea perfecta. Dicho estante contiene los seis números impresos a color junto a nueve portadas impresas en blanco y negro (de forma más cutre) de los hipotéticos números agotados de la serie. Todas ellas estarían guardadas en las típicas fundas de plástico de conservación. En la de los agotados aparece una pegatina con dicha inscripción. Para acompañar todo esto y enfatizar aún más ese aura

comercial de tienda de cómic, he colocado un póster proporcionado a las dimensiones de la estantería (Fig. 57).



Fig. 56  
Francesc Ruiz  
*Edicola Mundo*  
Instalación  
2015

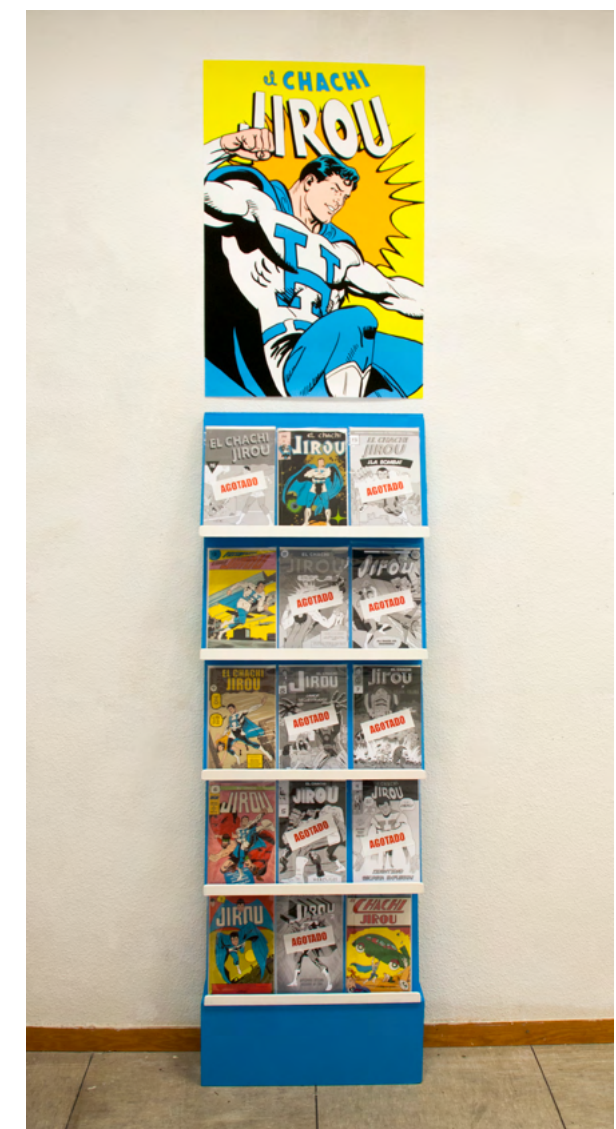


Fig. 57  
Montaje expositivo de  
la serie de *comic books*  
*El Chachi Jirou*  
2021



Me he reservado, como último aspecto a comentar en este apartado, el título de la obra: *El Chachi Jirou*. Definido prácticamente desde la segunda fase, este es una clara alusión a los títulos de cabecera de las series de superhéroes, que suelen estar compuestas por un adjetivo calificativo positivo (espectacular, increíble, poderoso, etc.) y el nombre del héroe en cuestión. En mi caso, ese término es sustituido por el adjetivo coloquial “chachi”<sup>19</sup>, asociado directamente a la cultura andaluza. El nombre de mi personaje es el de “Jirou”, palabra que genero como transcripción fonética personal de la mala pronunciación de la palabra “héroe” en inglés (“Hero”), nombre que el personaje se atribuye realmente a si mismo, de ahí la “H” del pecho. Como se puede apreciar, el título encierra una apelación directa a los principales aspectos de crítica de mi proyecto: lo comercial, en referente a la propia cabecera y su exageración en busca de llamar la atención; lo cultural, con respecto a los juegos con términos y expresiones coloquiales andaluzas e inglesas; y como narrador me burlo directamente de la concepción idealizada que el personaje tiene de sí mismo al no llamarlo como debería. Además, este juego con los idiomas y acentos son cuestiones también trabajadas internamente en el cómic. Como se puede apreciar, el personaje, pese a ser claramente un chico criado en España, concretamente en Andalucía, cuando es Jirou, habla en inglés (escribiendo estos textos haciendo uso de la típica tipografía del cómic americano), pero de una forma no correcta, como se supone que lo haría una persona que tiene cierta base, pero no es nativa. El narrador de los relatos, por su parte, presenta un castellano neutro (haciendo uso de una tipografía sin serifa, neutra) y por otro lado, cuando el protagonista interactúa con ciertos personajes, teniendo en cuenta el contexto donde está, dichas personas cuentan con acento al hablar (haciendo uso de tipografías con serifa, aludiendo al aspecto de la tradición y cultura del habla). He procurado, de cara a establecer un vínculo entre el habla y la escritura, hacer que los diálogos de estos personajes sean expuestos con la transcripción fonética de su acento. Todo esto, nuevamente, como recursos para generar esa reflexión crítica con respecto a las cuestiones culturales inherentes al superhéroe. Todo lo expuesto en este último párrafo (Fig. 58) vino tras observar cómo Allan Moore y Kevin O’Neil recurrían, en función del país donde se moviesen los personajes en la historia de *La liga de los hombres extraordinarios* (1999), a diferentes idiomas; y cómo este hecho condicionaba el desarrollo de los personajes y la historia (Fig. 59). Además observé que la premisa planteada por esta obra era la revisión de la tradición cultural británica desde los recursos y estrategias del mercado del *cómic book*, aportando un tono crítico y paródico sobre estas mismas cuestiones.

19 Según el diccionario de Oxford Languages: “Qué es muy bueno o está muy bien.” El origen de este término encierra además relación con el habla inglesa: es una “catetización” del apellido del primer ministro británico Wiston Churchill. Era usado en el estrecho de Gibraltar para referirse a la buena calidad de los productos británicos de contrabando durante la dictadura franquista.



Fig. 58  
Detalle de viñetas de *El Chachi Jirou* n° 12  
2021

En ellas se puede apreciar el juego con la tipografía, los acentos e idiomas.



Fig. 59  
Allan Moore y Kevin O’Neil  
Viñetas de *La liga de los hombres extraordinarios*  
1999

## 4. CONCLUSIONES



Para finalizar, me gustaría analizar de forma breve el trabajo realizado hasta el momento, así como comentar los aspectos que tengo en consideración para la progresión de esta propuesta. Lo primero que me gustaría dejar claro es que considero lo que entrego en esta memoria como un punto y aparte en un proceso de creación artístico vivo y cambiante que inicié hace ya más de un año y medio. Reconozco que he quedado bastante satisfecho de este tiempo de trabajo, tanto con mi evolución personal como con la de mi investigación tanto plástica como teórica. Creo que he conseguido cumplimentar el objetivo principal que me había propuesto, que es el de explorar las posibilidades narrativas del cómic como medio artístico. He procurado que este trabajo constituya una muestra de múltiples recursos, estrategias narrativas alternativas y de estudio comparativo de referentes de interés para ello. Así mismo he tratado exponer y explicar de la forma más clara posible la metodología que he empleado para que todo aquel que tenga mi misma pasión por el cómic y el arte, pueda encontrar un punto de apoyo extra en este trabajo (de la misma forma que yo la he encontrado en el de otras personas) para construir su propio camino. Con respecto al apartado temático, creo que he sido capaz de abordar un tema tan trabajado como es la desmitificación del superhéroe desde un enfoque particular. Me he sentido muy cómodo trabajando todo este tiempo, pues a fin de cuentas, este proyecto es un reflejo de mis mayores intereses.

Entrando un poco más en observaciones y reflexiones concretas con respecto al proyecto, creo que en el material que aquí recojo hay elementos que pueden encaminar esta propuesta hacia nuevos y fructíferos terrenos de investigación. En concreto, hacia cuestiones relacionadas con el concepto de *fake*. Y es en la figura del narrador de la historia, el diseño de Jirou y en ciertas situaciones de algunos relatos, donde se encuentran las claves para esto.

Tal y como se presenta ahora mismo, yo soy el autor y narrador de esta historia lo cual queda irónica y cuasi ridículamente patente mediante el recurso de la repetición de mi nombre en cada portadilla introductoria (que funciona también como una contestación burlesca directa al gran engranaje en cadena de la industria del cómic). Al igual que hace Cervantes, procuro jugar con la ambigüedad de la exageración y la idolatración para establecer la muy humana locura del protagonista. Sin embargo, hay ciertos elementos en mis cómics que me plantean la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si convierto a este chico en el propio narrador de sus aventuras? Una respuesta directa la encontramos en un aspecto tan sencillo como es el propio diseño del personaje. En las primeras etapas se presentaba con su grotesco aspecto físico real, estuviese o no disfrazado de superhéroe. Posteriormente, comencé a representarlo, cuando se pone el traje, con el claro y evidente diseño de Superman de la edad dorada, para así generar aún más ridículo en ciertas situaciones y aludir, de forma más clara, a la influencia que

ha sufrido su personalidad a través de este juego visual. Pero realmente, si reparamos en este acto desde la psicología del personaje, así es como se tiene que ver él cuando se quita las gafas y, por tanto, si él fuera el autor de estos cómics, sería justamente de esta forma como se dibujaría. Reparé en esto justo antes de acabar la producción del último número y por esta razón, este concluye con un relato donde Jirou se limpia las gafas ante un espejo, mostrando esa transformación y dejándolo como pie a la continuación de este concepto que aquí propongo. De la misma forma, en ciertos relatos aludo a situaciones exageradas como el enfrentamiento con la gitana del romero, donde jugué con la combinación de un diálogo completamente común y cotidiano dispuesto en escenas de pura acción épica. De aplicarse esa idea de convertir al protagonista en el autor de estos cómics, este relato cobraría una dimensión aún mayor, pues evidenciaría la fantasía que él se imagina ante una situación cotidiana. Otros aspectos como los otros superhéroes que incorporo, la exposición de habilidades sobrehumanas (que he procurado que solo aparezcan cuando no haya nadie “normal” delante) o el estilo de dibujo “amateur”, ganarían una dimensión aún más interesante bajo esta premisa.

Pero esto que comento es solo una observación preliminar. Requerirá de su correspondiente investigación teórica y referencial, así como de un previsible extenso trabajo práctico para comprender y aprovechar al máximo las posibilidades que puede dar. De esta manera, concluyo aquí el desarrollo de mi propuesta de Trabajo Fin de Grado, para así ponerme manos a la obra con estas nuevas cuestiones.

## CRONOGRAMA

2021

E F M A M J J A S O N D

Investigación teórica

Investigación plástica

Producción final

Memoria

## PRESUPUESTO

### 1. MATERIALES

1. 1. Libretas escolares 21 x 29, 7 (x4).....	7, 20 €
1. 2. Bloc de dibujo A5 (x1).....	3, 60 €
1. 3. Libreta tamaño A5 (x1).....	1, 00 €
1. 4. Libreta tamaño A4 (x2).....	3, 60 €
1. 5. Bloc de dibujo tamaño A3 300gr (x3).....	10, 61 €
1. 6. Bloc de papel vegetal tamaño A3 (x1).....	7, 90 €
1. 7. Materiales de costura.....	15, 00 €
1. 8. Materiales de pintura.....	58, 00 €
1. 9. Cartulinas.....	5, 00 €
1. 10. Caja de 6 lápices de grafito Faber-Castell.....	6, 60 €
1. 11. Pegamento (x3).....	5, 40 €
1. 12. Típex en lápiz (x4).....	4, 80
1. 13. Tipex de pincel (x4).....	6, 00 €
1. 14. Caja de 50 rotuladores Milan.....	14, 50 €
1. 15. Copic Ciao pack de 25 rotuladores.....	150, 00 €
1. 16. Caja de ceras de colores Carioca.....	2, 50 €
1. 17. Pack de bolígrafos bic 4 colores.....	1, 50 €
1. 18. Subrayadores fluorescentes (x2).....	2, 00 €

### 2. IMPRESIONES

2.1. Pruebas.....	97, 60 €
2.2. Cómic y portadas.....	60, 00€
2.3. Póster.....	15, 35 €

### 3. OTROS GASTOS

3.1. Material bibliográfico adquirido.....	200 €
3.2. Plásticos protectores y cartones.....	14, 75€
3.3 Construcción estantería (maderas, tornillos, pintura, etc.).....	93, 50 €

TOTAL: 786,41 €



## BIBLIOGRAFÍA

AA. VV. *Terry*. Logroño: Fulgencio Pimentel, 2014.

Arizmendi, Milagros. *El cómic*. Barcelona: Editorial Planeta, 1975. Cit. en Matos, Diego. “La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe”. En *CuCo, Cuadernos de cómic*, nº 1 (2013). Disponible en: [http://cuadernosdec comic.com/docs/revista1/cuadernosdec comic\\_1.pdf](http://cuadernosdec comic.com/docs/revista1/cuadernosdec comic_1.pdf). [8 de agosto de 2021].

Albarracín, Pilar, Aisemberg, Paula y Didi-Huberman, Georges. *Pilar Albarracín: Mortal cadencia[catálogo]*. Lyon: Fage, 2008.

Bal, Mieke. *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: CENDEAC, 2009.

Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra, 2019 [1985].

Bell, Roanne. y Sinclair, Mark. *Pictures and Words. New Comic Art Narrative Illustration*. Londres: Laurence King, 2005.

Busiek, Kurt y Ross, Alex. *Marvels*. Barcelona: Panini Comics, 2017 [1994].

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972 [1949].

Caro, María. “Fragmentos a la deriva: Una lectura de Adventure Series de Tracey Moffat”. En *AusArt Journal for Research in Art*. 6 (1) (2018).

Cervantes, Miguel. *El ingenioso hidalgo don quijote de la mancha*. Toledo: Empresa Pública Don quijote, 2005 [1605].

Chinn, Mike y McLoughlin, Chris. *Curso de novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

Dorfman, Ariel, y Mattelart, Armand. *Para leer al pato Donald: comunicación de masas y colonialismo*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2005 [1971].

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, 1984 [1968].

Eco, Umberto. *Obra abierta*. Barcelona: Ariel, 1990 [1962].

Eisner, Will. *Contrato con Dios. La trilogía. La vida en la avenida Dropsie (edición del centenario)*. Barcelona: Norma Editorial, 2019 [1978].

Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 2007 [1985].

Eisner, Will. *La narración gráfica. Principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner*. Barcelona: Norma Editorial, 2017.

Enis, Garth y Robertson, Darick. *The Boys integral 1*. Barcelona: Norma Editorial, 2020.

Ferris, Emil. (2017). *Lo que más me gustan son los monstruos*. Barcelona: Reservoir Books, 2019 [2017].

Foucault, Michel. *El orden del discurso*. Barcelona: Austral, 2020 [1971].

Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método*. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1993.

García Canclini, Nestor. “Ni folklórico ni masivo ¿qué es lo popular?”. En *Diálogos de la comunicación* nº 17, (1987). Disponible en: [https://www.infoamerica.org/documentos/pdf/garcia\\_canclini1.pdf](https://www.infoamerica.org/documentos/pdf/garcia_canclini1.pdf): [22 de agosto de 2021]

García, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2014 [2010].

García, Santiago y Olivares, Javier. *Las meninas*. Bilbao: Astiberri, 2018 [2014].

Jiménez, Jesús. “Símbolos y estereotipos: la moral a través de la imagen en el cómic”. En Fernández, Jorge, Lasso, Carmen y Pineda, Antonio (coord.). *El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla: Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2001.

Giménez, Carlos. *Rambla arriba, Rambla abajo*. Barcelona: Penguin Random House, 2017 [1985].

Giménez, Carlos. *Todo Paracuellos*. Barcelona: Penguin Random House, 2016 [1975].

Gracia, Julio y Asión, Ana (coords.). *Nuevas visiones sobre el cómic: un enfoque interdisciplinar*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018.

Heller, Steven. *Arte del Cómic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas*. Madrid:

Lunwerger editorial, 2012.

James, Henry. *Otra vuelta de tuerca*. Roma: Amazon Italia, 2019 [1898].

James, Phyllis Dorothy. *Todo lo que sé sobre novela negra*. Barcelona: Penguin Random House, 2018.

Martínez, Ana. *Plato del día: Salpicon*. Trabajo fin de grado, Universidad de Málaga, 2020. Disponible en: <https://hdl.handle.net/10630/20850> . [6 de julio de 2021].

Matos, Diego. “La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe” En *CuCo, Cuadernos de cómic*, nº 1 (2013). Disponible en: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista1/cuadernosdecomic\\_1.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista1/cuadernosdecomic_1.pdf) . [5 de septiembre de 2021]

Mazzuccheli, David. *Asterios Polyp*. Barcelona: Salamandra, 2019 [2009].

McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2019 [1993].

Miranda, Carlos. “Aperturas narrativas desde la interacción espacial entre cómic y pintura”. Comunicación presentada en *III Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales:: ANIAV*, Valencia, 2017. Disponible en: <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2017/paper/view/4945> . [25 de agosto de 2021]

Miranda, Carlos. “De la página al lugar. Expedición a través de la pantalla”. En Pérez, Pepo (coord.). *Cómic digital hoy. Una introducción en presente*. Barcelona: ACDCómic, 2016.

Miranda, Carlos. *The Estate of Anonymous* (1998-2005). Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga, 2006.

Miller, Frank. *Batman. El regreso del caballero oscuro*. Barcelona: ECC Ediciones, 2016 [1986].

Miller, Mark y Romita, John. *Kick-Ass*. Barcelona: Panini Comics, 2010 [2008].

Miller, Frank y Sienkiewicz, Bill. *Elektra Asesina*. Barcelona: Panini comics [1986].

Moffatt, Tracey, Hentschel, Martin y Matt, Gerald. *Tracey Moffatt*. Nueva York: Ostfildern-Ruit: Cantz, 1998.

Moix, Terenci. *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera, 2007 [1968].

Moore, Allan. y Gibbons, Dave. *Watchmen*. Barcelona: ECC Ediciones, 2015 [1986].

Moore, Allan y O’Neill, Kevin. *La Liga de los hombres extraordinarios*. Barcelona: Planeta Cómic, 2016 [1999].

Morrison, Grant y McKean, Dave. *Batman, Asilo Arkham*. Barcelona: ECC, 2018 [1989].

Muñoz, David. *Escribir con viñetas, pensar en bocadillos*. Madrid: Es Pop, 2020.

López, Juan. Súper López. Barcelona: Penguin Random House, 2020 [1973].

Los Bravú. *Mujer*. Logroño: Fulgencio Pimentel, 2016.

Breccia, Alberto. *Los mitos de Cuthulu*. Bilbao: Astiberri, 2020.

Parra, M. “De cómics, narrativas y multiversos transmediáticos: reconceptualizando al hombre araña en Spider-Man: Un nuevo universo”, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11(2) (2020). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.339> [10 de julio de 2021].

Pérez, Pepo. “Déjate llevar por la historieta: Tribulaciones de un dibujante de cómics”. En *Historias para mirar*. Málaga, Vicerrectorado de Investigación y Transferencia, Biblioteca de la Universidad de Málaga, 2014. Disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/8413> . [5 de septiembre de 2021].

Pérez, Pepo. ‘El Vecino. Historias’/ ‘El Vecino 4’ (dos novelas gráficas). Trabajo fin de grado, Universidad de Málaga, 2019. Disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/19222> . [6 de julio de 2021].

Pérez, Pepo (2017). ‘El Vecino 4’: ‘superhéroes’ de barrio. Málaga, a publicar por Astiberri, 2018. Disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/14242> . [28 de agosto de 2021].

Pérez, Pepo, y García, Santiago. (2019). *El Vecino. Historias*. Bilbao: Astiberri, 2019.

Pérez, Pepo, y García, Santiago. *El Vecino. Origen*. Bilbao: Astiberri, 2019.

Poe, Edgar Allan. “Filosofía de la composición”, en Allan Poe, E: *Ensayos y críticas*, edición de Julio Cortazar, Madrid: Alianza, 1973 [1956].



Pujals, Esteban. *Rogelio López Cuenca: Bienvenidos*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2001.

Richardson, Mike (ed.). *Eisner/Miller*. Barcelona: Norma Editorial, 2006.

Roca, Paco. *La casa*. Bilbao: Astiberri, 2018 [2015].

Rubín, David. *El circo del desaliento*. Bilbao: Astiberri, 2008 [2005].

Ruiz, Francesc. *Còmics de la revolució*. Lleida: Institut Municipal d'Acció Cultural de Lleida, 2009.

Seagle, Steven y Kristiansen, Teddy. *Es un pájaro...* Barcelona: ECC, 2020 [2006].

Skinn, Dez. *Comic Art Now. Ilustración de cómic contemporánea*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2008.

Spiegelman, Art. *Breakdowns: retrato del artista como joven %@&\*!*. Barcelona: Reservoir Books, 2009 [1977].

Spiegelman, Art. *Maus*. Barcelona: Penguin Random House, 2019 [1980].

Sterne, Laurence. *Tristram Shandy*. Barcelona: Alfaguara, 2019 [1759].

Tanizaki, Junichiro. *El elogio de la sombra*. Siruela: Madrid, 2016 [1933].

Zizek, Slavoj. *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona: Debate, 2006 [2005].

## FILMOGRAFÍA

Bird, Brad. *Los increíbles 2 (The Incredibles 2)*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures. 2018.

Cassavetes, John. *Faces*. Estados Unidos: The Walter Reade Organization. 1968.

Chaganty, Aneesh. *Searching*. Estados Unidos: Stage 6 Films, Bazelevs Entertainment, Bazelevs Production. 2018.

González, Alejandro. *Birdman o la inesperada virtud de la ignorancia (Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance)*. Estados Unidos: Fox Searchlight, Regency Enterprises. 2014.

McGrath, Tom. *Megamind*. Estados Unidos: DreamWorks Animation. 2010.

Mielgo, Alberto. *Love, Death & Robots*. Temporada 1, episodio 3, “La testigo”. Estados Unidos: Netflix. 2019.

Lee, Ang. *Hulk*. Estados Unidos: Universal Pictures, Marvel Entertainment y Valhalla Motion Pictures. 2003.

Persichetti, Bob, Ramsey, Peter y Rothman, Rodney. *Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Estados Unidos: Sony Pictures Animation. 2018.

Rami, Sam. *Spider-Man*. Estados Unidos: Columbia Pictures, Marvel Entertainment y Laura Ziskin Productions. 2002.

Rami, Sam, dir. *Spider-Man 2*. Estados Unidos: Columbia Pictures, Marvel Entertainment y Laura Ziskin Productions. 2004.

Tati, Jacques, dir. *Mi tío (Mon Oncle)*. Francia, Italia: Continental. 1958.

Golberg, Evan, Rogen, Seth y Kripke, Eric. *The Boys* (Serie de TV). Estados Unidos: Amazon Studios. 2019.

## VIDEOGRAFÍA

Jabiero7. *La doctrina del shock – doblado al español completo*. 2012. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=Nt44ivcC9rg&ab\\_channel=jabiero7](https://www.youtube.com/watch?v=Nt44ivcC9rg&ab_channel=jabiero7) [25 de julio de 2021].

Jordi Maquiavello. *El caballero oscuro: El fin de la moralidad-Análisis*. 2019. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=Yxe-jm\\_OmSo&ab\\_channel=JordiMaquiavello](https://www.youtube.com/watch?v=Yxe-jm_OmSo&ab_channel=JordiMaquiavello) [12 de julio de 2021].

NerdNewsToday. *Storytelling for comics by David Mazzucchelli – FanFaire NYC*. 2020. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oz3q8XQV7IU&list=LLSbslMsEOR>

MpCIA0-T1P5Q&index=53&t=14s&ab\_channel=NerdNewsToday [17 de julio de 2021].

Rapiri, L. *Joseph Campbell El mito del héroe*. 2016. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=033BsM1UAyI&t=63s&ab\\_channel=LucioRipari](https://www.youtube.com/watch?v=033BsM1UAyI&t=63s&ab_channel=LucioRipari) [25 de julio de 2021].

## WEBGRAFÍA

*Google Street View, un terreno fértil para los artistas*. (n. d.). Disponible en: <https://www.periodismo.com/2017/06/09/google-street-view-un-terreno-fertil-para-los-artistas/> [10 de julio de 2021].

*El Arts Santa Mònica se interroga sobre el futuro de la fotografía en la era de Internet en una muestra*. (n.d.). Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/local/barcelona/20130220/54366935051/el-arts-santa-monica-se-interroga-sobre-el-futuro-de-la-fotografia-en-la-era-de-internet-en-una.html> [10 de julio de 2021].

María Cañas. Disponible en: <http://www.isabelhurley.com/artistas.php?lang=esp&tipo=0&artista=4> [26 de julio de 2021].

Miguel Gómez Losada. Disponible en: <http://miguelgomezlosada.com/galeria.php?serie=funk> [26 de julio de 2021].

Pilar Albarracín. Disponible en: <http://www.pilaralbarracin.com/instalaciones/instalaciones20.html> [26 de julio de 2021].

Rogelio López Cuenca. Disponible en: <https://www.lopezcuenca.com/ciudad-picasso/> [26 de julio de 2021].

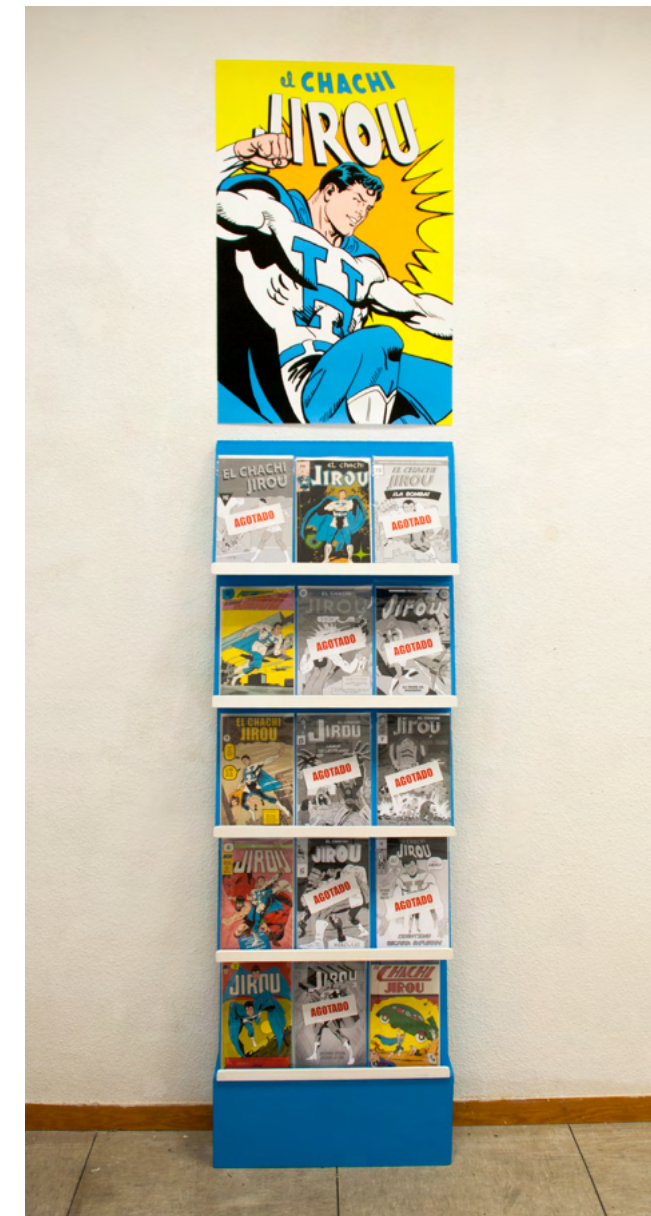
Torremolinos Chic. Disponible en: <http://www.torremolinoschic.com/cultura/flamenco/> [1 de julio de 2021].

Tracey Moffatt. Disponible en: <https://www.roslynnoxley9.com.au/exhibition/adventure-series/dwbq6> [26 de julio de 2021].

Raymond Pettibon. Disponible en: <http://www.raypettibon.com/> [25 de julio de 2021].

Oxford Languages. Disponible en: <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/> [5 de septiembre de 2021].

## ANEXO: DOSSIER GRÁFICO



Vista general del montaje expositivo de la serie de comic books titulada *El Chachi Jirou*  
6 cómics de 28 páginas a color de 26 x 17 cm  
9 portadas de números agotados en blanco y negro de 26 x 17 cm  
Póster promocional a color de 82,5 x 55 cm  
Estantería expositiva de 170 x 55 x 20 cm  
2021





Detalle del montaje expositivo de la serie de *comic books* titulada *El Chachi Jirou*  
 Baldas con los seis últimos números de la serie  
 2 cómics de 28 páginas a color de 26 x 17 cm  
 4 portadas de números agotados en blanco y negro de 26 x 17 cm  
 2021



Detalle del montaje expositivo de la serie de *comic books* titulada *El Chachi Jirou*  
 Baldas con los primero nueve números de la serie  
 4 cómics de 28 páginas a color de 26 x 17 cm  
 5 portadas de números agotados en blanco y negro de 26 x 17 cm  
 2021